

Ejercicio 4: Clases y objetos

Objetivo: Implementar una clase que represente un vehículo y demuestre los conceptos básicos de la programación orientada a objetos en Python.

Descripción:

1. **Clase:** Crear una clase `Vehiculo` con los siguientes atributos:

- `marca`
- `modelo`
- `año`
- `color`

2. **Métodos:**

- `init(self, marca, modelo, año, color)`: Constructor que inicializa los atributos del objeto.
- `get_marca(self)`: Devuelve la marca del vehículo.
- `get_modelo(self)`: Devuelve el modelo del vehículo.
- `get_año(self)`: Devuelve el año del vehículo.
- `get_color(self)`: Devuelve el color del vehículo.