

## Traccia dell'esercizio sull'ereditarietà

Si richiede di sviluppare un programma in Java che modelli veicoli di diversi tipi. Si definiranno un'interfaccia `Veicolo` e due classi `Automobile` e `Moto` che implementano questa interfaccia. Si vuole gestire l'accelerazione, la decelerazione e l'arresto dei veicoli.

### Requisiti:

#### 1. Classe `Veicolo`:

- Definire una classe chiamata `Veicolo` che contenga i seguenti metodi:

L'unico field obbligatorio è `velocita` che verrà usato nei metodi.

- `accelerare(int valore)`: aumenta la velocità del veicolo.
- `decelerare(int valore)`: diminuisce la velocità del veicolo.
- `fermarsi()`: arresta il veicolo.

#### 2. Classe `Automobile`:

- Estendere la classe `Automobile` che estende la classe `Veicolo`.
- La classe `Automobile` dovrebbe avere un campo per la velocità attuale e implementare i metodi ereditati da `Veicolo`.

#### 3. Classe `Moto`:

- Estendere la classe `Moto` che estende la classe `Veicolo`.
- La classe `Moto` dovrebbe avere un campo per la velocità attuale e implementare i metodi ereditati da `Veicolo`.

#### 4. Test del programma:

- Nel `main` del programma, creare almeno un'istanza di `Automobile` e una di `Moto`.
- Utilizzare i metodi definiti per accelerare, decelerare e fermare i veicoli.
- Stampare lo stato dei veicoli durante le operazioni.