

## Ejercicio 1:

Crea una clase llamada Coche con las siguientes características:

### 1. Propiedades:

- Marca (tipo string)
- Modelo (tipo string)
- Año (tipo int)

### 2. Método:

- Acelerar(): Imprime un mensaje que diga que el coche está acelerando.

### 3. Ejercicio:

- Crea una instancia de la clase Coche, asigna valores a las propiedades y llama al método Acelerar().

## Ejercicio 2:

### Clase Coche con más funcionalidad

Partiendo del ejercicio anterior, mejora la clase Coche añadiendo más propiedades y métodos para simular un coche en un entorno más realista:

### 1. Propiedades:

- Marca (tipo string)
- Modelo (tipo string)
- Año (tipo int)
- VelocidadActual (tipo int): Controla la velocidad actual del coche.

- Combustible (tipo double): Cantidad de combustible en litros.
- CapacidadCombustible (tipo double): Capacidad máxima del tanque de combustible.

## 2. Métodos:

- Acelerar(int incremento): Aumenta la velocidad en la cantidad indicada. Si no hay suficiente combustible, no se puede acelerar.
- Frenar(int decremento): Reduce la velocidad. No puede ser menor que 0.
- Repostar(double litros): Añade combustible al coche, sin exceder la capacidad del tanque.
- MostrarEstado(): Muestra el estado actual del coche (velocidad, nivel de combustible, etc.).

## 3. Ejercicio:

- Crea una instancia de la clase Coche, repostar combustible, acelera, frena y muestra el estado del coche en cada paso.