



TAREA 4.

Dado el fichero coche.jar que incluye la clase Coche con todos los métodos especificados en la documentación que se encuentra en formato HTML en el fichero comprimido doc-coche.zip:

- Crea un proyecto denominado **ejercicio-jar-2** en el que incluyas en fichero **coche.jar** en un directorio **lib**
- Añade este fichero .jar en el **build path** del proyecto (como indica los apuntes)

A partir de aquí crea una clase Principal con un método main que utilice la clase Coche, en la que:

Crear un coche Marca “Fiat” Modelo “Panda” Color “Amarillo”

Muestre un menú para poder probar las opciones de la clase Coche:

- Imprimir datos del coche
- Pintar el coche
- Establecer Marca (pidiendo por teclado)
- Establecer Modelo (pidiendo por teclado)
- Establecer Color (pidiendo por teclado)
- Acelerar (Pidiendo la velocidad por teclado)
- Frenar (Pidiendo la velocidad por teclado)
- Parar