**Ejercicios POO:**

* + Define la clase **Coche**.
  + Define el **atributo de clase** **ruedas** con el valor de 4.
  + Define en el **constructor** los atributos de instancia **color**, **aceleración** y **velocidad**. Los atributos **color** y **aceleración** reciben su valor con los parámetros de entrada. La velocidad se inicializa en 0 dentro del constructor.
  + Crea dos objetos de la clase coche (**c1** y **c2**). Imprime el atributo color y ruedas de cada objeto.
  + Crea el método **acelera** que modifique la velocidad (velocidad + aceleración).
  + Del objeto **c1**:
    - Imprime la velocidad.
    - Llama al método acelera.
    - Imprime la velocidad.
  + Crea el método **frena** que modifique la velocidad (velocidad - aceleración).
  + Para el objeto **c1** crea el **atributo dinámico marchas** igual a **6**. Imprime este atributo del objeto **c1**. Intenta imprimir el atributo marchas del objeto **c2**.
  + Modifica el atributo de clase **ruedas** a 6. Imprime el atributo **ruedas** de los objetos **c1** y **c2**.
  + Crea el método **mostrar** que regrese en un string la concatenación de los **atributos de instancia** (color, aceleración y velocidad) y el **atributo de** **clase** (ruedas)**.**
  + Imprime el resultado del método **mostrar** del objeto **c1** y **c2**.

**Ejercicios Encapsulación:**

* + Define la clase **Gato**.
  + Define el **atributo de clase** **especie** como privado.
  + Define en el **constructor** los atributos de instancia **nombre, edad** y **alimentos** como privados.
  + Modifica en el método **AlimentoFavorito** los atributos como privados.
  + Modifica en el método **verEtapaDeVida** los atributos como privados.
  + Define los métodos getters y setters para manejar los atributos de instancia.
  + Modifique el método **mostrar** para que regrese en un string la concatenación de los **atributos de instancia** (nombre, edad y alimentos) y el **atributo de** **clase** (especie)**.**
  + En el main, crea un objeto de la clase Gato como **gato1**.
  + Del objeto **gato1**:
    - Imprime el valor del nombre.
    - Imprime el valor de la edad.
    - Imprime la lista de alimentos.
    - Llama al método **mostrar** e imprime el resultado.
    - Pide un nuevo nombre.
    - Pide la nueva edad.
    - Declara una nueva lista de alimentos como por ejemplo: **lista = ["Pescado", "Pollo", "Leche", "Pan"]**.
    - Modifica el objeto gato con el nuevo nombre.
    - Modifica el objeto gato con la nueva edad.
    - Modifica el objeto gato con la nueva lista de alimentos.
    - Llama al método **mostrar** e imprime el resultado.