

## Proyecto final:

Desarrolla un sistema de gestión de una concesionaria en Java que permita a los usuarios realizar diversas operaciones como agregar motos, buscar por modelo, marca y color, eliminar moto, cuando se efectúa la compra. El proyecto debe utilizar programación orientada a objetos y seguir los principios de encapsulamiento, herencia y polimorfismo. También se debe integrar el manejo de excepciones para controlar posibles errores durante la ejecución del programa.

Realizar únicamente la interfaz de la clase Concesionaria donde deberá haber una lista de métodos (solamente cabeceras de métodos, sin implementación).

La clase concesionaria contará con los atributos mencionados en UML, con sus respectivos métodos getter y setter, y su clase constructora. Además, deberá contar con los métodos:

- Buscar Moto, a la cual se le deberá mandar el modelo, marca y color, nos devolverá la posición donde se encuentra la moto.
- Eliminar Moto, debemos utilizar la función buscar moto, con la posición que nos devuelve debemos buscar y eliminar esa moto ya que esa moto sera vendida.

La clase Moto:

- Agregar la canción, le enviaremos una canción(con todos sus datos) y esta se deberá agregar en la última posición del line up del show.

La clase Cliente:

- Tiene Descuento, si el cliente fue ya realizó una compra, la variable es cliente Habitual será verdadera, se mandará una alerta que avise que tiene un cupón de descuento.

Crear Main donde se deberán cargar 8 motos, 1 cliente y 1 empleado, donde los datos se deberán cargar por consola. Utilizar el método agregar motos para sumar 2 motos más, buscar un moto por lo que se pide más arriba y eliminarlo.