# CLASSE MOTORINO

1. Scrivere la classe Motorino che ha i seguenti attributi:  
   **colore**: una stringa indicante il colore del motorino  
   **velocità**: un numero con la virgola indicante la velocità in Km/h che possiede il motorino  
   **marca**: una stringa (readOnly)  
   **modello**: una stringa (readOnly)  
   **antifurto** un boolean che indica se è stato inserito l’antifurto (ha un valore iniziale pari a false).
2. Scrivere metodi relativi agli attributi.
3. Scrivere il costruttore che ha come parametri marca, modello colore,  
   i nomi da utilizzare per i parametri sono “marca”, “modello”, “colore”  
   Assegnare opportunamente i valori dei parametri agli attributi. (tramite i relativi metodi)
4. Scrivere il **metodo accelera** che ha come parametro un numero con la virgola indicante i Km/h che si vogliono aggiungere alla velocità,   
   il metodo verifica il valore dell’attributo antifurto se è false aggiunge il valore del parametro all’attributo velocità, altrimenti non fa nulla.
5. Scrivere la classe **MotorinoImmatricolato** figlia della classe Motorino che ha in più 2 attributi:  
   **maxVelocità** un numero con la virgola indicante la velocità massima in Km/h che il motorino può raggiungere;   
   **targa** una stringa indicante la targa del motorino   
   Entrambi gli attributi sono di tipo readOnly.
6. Definire i metodi relativi
7. Questi valori devono essere passati tramite costruttore
8. Eseguire override del metodo accelera in modo che prima di modificare la velocità effettui un controllo sulla velocità massima raggiunta.
9. Scrivere la classe UsoMotorino che ha il metodo main in cui si istanzia un oggetto di tipo Motorino di colore grigiometallizzato con velocità 40,5 e tipo Piaggio Liberty , richiamare il metodo getVelocità memorizzandone il valore in una variabile.
10. Istanziare un altro oggetto di tipo MotorinoImmatricolato con colore rosso, velocità 30,5 tipo Aprilia Scarabeo, maxvelocità 60 targa CV1234, e richiamare il metodo getMax.
11. Infine richiamare il metodo accelera con parametro pari a 30,7 per entrambi gli oggetti e quindi richiamare il metodo getVelocità per entrambi gli oggetti stampando i due valori.