

PRÁCTICA TEMA 4. BASES DE DATOS OBJETO RELACIONALES Y ORIENTADAS A OBJETOS.

Crear una aplicación que permita gestionar la información de una base de datos vehículos.neo que almacena instancias de una clase llamada Vehículo que tenga los atributos matrícula, marca, modelo y precio.

Para la clase Vehículo crear constructor que inicialice todos los atributos de la clase, métodos setter, getter y toString().

Crear una interface gráfica que permita mediante un menú de opciones realizar altas, bajas, modificaciones, consultas y listados de los vehículos de la base de datos vehiculos.neo
Crear también un botón "Salir" que permita cerrar la aplicación.