***Check Point***

1. Defina um enum para as possíveis cores de um veículo. Chame-o de Cor e inclua pelo menos 4 cores.

2. Defina uma classe abstrata para veículos. Chame-a de Veiculo. Ela deve ter as variáveis privadas \_modelo, \_ano e \_cor, além dos métodos get para cada uma delas. Ela também deve ter um método abstrato chamado mover() e um método buzinar() que pode ser herdado por classes filhas.

3. Defina uma classe que herda de Veiculo para carros. Chame-a de Carro. Ela deve ter uma variável privada \_numPortas, que pode ser acessada através dos métodos get e set. Ela deve também ter um construtor que recebe como parâmetros um modelo, um ano, uma cor e um numPortas.

4. Defina uma classe que herda de Veiculo para motos. Chame-a de Moto. Ela deve ter um construtor que recebe como parâmetros um modelo, um ano e uma cor.

5. Na função principal, crie um objeto Carro e um objeto Moto. Para o Carro, passe os seguintes parâmetros para o construtor: modelo "Fusca", ano 1960, cor Cor.VERDE e 2 portas. Para a Moto, passe os seguintes parâmetros: modelo "Harley Davidson", ano 2022 e cor Cor.VERMELHO.

6. Imprima na tela o modelo, o ano, a cor e o número de portas do Carro. Imprima também o modelo, o ano e a cor da Moto.

7. Chame o método buzinar() de cada objeto e imprima o resultado na tela. 8. Chame o método mover() de cada objeto e imprima o resultado na tela.