## Descreva em no máximo 200 palavras o que é um automóvel e o que ele faz. Após, liste os substantivos e verbos separadamente. Cada substantivo corresponde a um objeto ou atributo que precisará ser construído para implementar um sistema, nesse caso, um carro. Estes passos que você seguiu são típicos do projeto orientado a objetos. Implemente a classe Carro em Java. Escreva um método construtor para inicializar os atributos e validar informações como ano, cor, combustível etc. Escreva um método toString(...) para retornar uma representação do carro como String.

## Um automóvel, ao ser ligado (ligar / desligar), utiliza seus componentes mecânicos para se movimentar, controlando a velocidade com acelerador e freio (acelerar / frear). A embreagem (mudar) possibilita a mudança de marcha, influenciando na intensidade e velocidade do carro. O veículo possui modelo, fabricante, ano e um chassi para identificação, além de placa com 3 letras e 4 números. O número de portas(abrir/fechar) pode variar entre 2 e 4, e o número de pneus em uso é sempre 4, com um estepe adicional. Muitos carros têm porta-malas(abrir/fechar) para armazenar objetos. A cor é um atributo adicional que dá identidade ao veículo. O conforto pode ser melhorado com ar-condicionado, sistema de som e rádio (ligar / desligar). O veículo pode ter sistema de alarme(acionar/desligar) para segurança. As janelas(abrir/fechar), seja em número de 4 ou 2, contribuem para a experiência dos ocupantes. Para a visibilidade e segurança, para-brisa e faróis (ligar / desligar) são essenciais. ADD O TIPO DE COMBUSTÍVEL.