

Създайте клас **Vehicle**, описващ превозно средство и съдържащ информация за максимална *скорост (maxspeed)*, *модел (model)* и *цена (price)*. Напишете конструктор с параметри и създайте необходимите *get/set* методи. В класа да се реализира абстрактен метод *public abstract double checkPromo()* за изчисление на промоционална цена – методът изчислява нова цена спрямо процент намаление. Създайте интерфейс **ILandVehicle**, който има 1 абстрактен метод – *void enterLand()*. Създайте интерфейс **ISeaVessel**, който има 1 абстрактен метод - *void enterSea()*. Нека класът превозно средство да се наследи от класовете **Кола (Car)**, съдържащ информация *мощност на двигател (kW)*, **Ховъркрафт (Hovercraft)**, съдържащ информация за *брой пътници (passengers)* и **Кораб (Ship)**, съдържащ информация за *дедуейт (deadweight)*. Всеки от класовете да имплементира съответстващия интерфейс. Намалението при цената е съответно – 20% за автомобил, 3% за ховъркрафт и 0.3% за кораб. Създайте тестов клас, който създава обекти от тип Кола, Ховъркрафт и Кораб и проверява работоспособността им.