

DIAGRAMA UML

El diagrama UML muestra dos clases principales: `Bicicleta` y `BicicletaElectrica`, ambas con sus atributos y métodos. La clase `BicicletaElectrica` extiende la clase `Bicicleta`, lo que significa que hereda sus atributos y métodos.

Además, hay una clase `Taller` que tiene un único método estático `cantServiciosPosibles` que toma un argumento `ArrayList<Bicicleta>` y devuelve un valor entero. La clase `Principal` es la clase que tiene el método `main`, que es el punto de entrada del programa.

La clase `Taller` tiene una dependencia con la clase `Bicicleta` debido a que el método `cantServiciosPosibles` en la clase `Taller` utiliza un objeto de tipo `Bicicleta` para determinar si una bicicleta puede ser reparada o no.

