

## Enunciado práctica:

Desarrollar una clase llamada Motor que:

- Tenga dos atributos private, de tipo int (litros de aceite) y de tipo int (CV).
- Tenga un constructor con un parámetro de tipo int para los CV. Los litros de aceite serán por defecto 0.
- Tenga un getter para cada uno de los atributos.
- Tenga un setter para los litros.

Desarrollar una clase llamada Coche que:

- Tenga un atributo private de tipo Motor, un atributo de tipo String (marca), otro de tipo String (modelo), y otro de tipo double con el precio acumulado con las averías.
- Tenga un constructor con dos parámetros de tipo String que inicialice la marca y el modelo.
- Tenga un getter para cada uno de los atributos.
- Un método acumularAveria que incrementará el importe gastado en averías.

Desarrollar una clase llamada Garaje que:

- Tendrá tres atributos, un coche, un String con la avería asociada y el número de coches que ha ido atendiendo.
- El garaje sólo podrá atender un coche en cada momento. Controlar esta premisa.
- Tenga un método aceptarCoche que recibe un parámetro de tipo Coche y la avería asociada. El garaje sólo podrá atender un coche en cada momento. Si ya está atendiendo uno, que devuelva false.
- Tenga un método devolverCoche que dejará al garaje en estado de aceptar un nuevo coche.

Desarrollar un programa que en su método main:

- Cree un Garaje.
- Cree 2 coches.
- El garaje irá cogiendo los coches y devolviéndolos, acumulando un importe aleatorio (Math.random()) de la avería tratada.
- Si la avería del coche es “aceite” incrementar en 10 los litros de aceite.
- Los coches entrarán al menos dos veces en el garaje.
- Mostrar la información de los coches al final del main.

Nota: para calcular un número aleatorio usaremos Math.random() que devuelve un double entre 0.0 y 1.0