

1. Créer une classe **Voiture** avec pour attributs une marque, un modèle et une année de fabrication.
2. Dans le main, créer une liste de Voiture dont les caractéristiques sont tirées au hasard.
3. Définir un ordre naturel sur les voitures : marque par ordre alphabétique, si égales le modèle fait la différence, si égaux l'année de fabrication fait la différence. Tester le tri d'une liste de voitures...
4. Définir un ordre externe pour les voitures qui trie selon l'année de fabrication. Tester.
5. Modifier le programme principal de sorte que l'on dispose d'un petit menu. Avant l'affichage du menu le programme fabriquera une liste de voitures tirées au hasard (le nombre de voitures sera lu au clavier). La première option devra permettre de trier selon l'ordre naturel la liste construite via la première option. La seconde option permettra d'écrire dans un fichier (dont le nom sera lu au clavier) toutes les voitures de la liste. La troisième option permettra de relire depuis un fichier (dont le nom sera lu au clavier) toutes les voitures stockées dans le fichier. La quatrième option permettra d'afficher les éléments de la liste.
6. Ajouter une sous-classe à voiture : **Utilitaire** avec un attribut capacité en plus. Tester le programme de sorte qu'il y ait dans la liste des voitures et des utilitaires...
7. Ajouter une interface à voiture : **Véhicule** avec les méthodes permettant de manipuler la marque, le modèle et l'année... Faire en sorte que la liste soit une liste de **Vehicule**...