PRÁCTICA Nº 6

Esta práctica te guiará en la creación de una primera plantilla de clase funcional.

1. Crea un archivo llamado template.cpp.
2. Define una clase llamada ClassTemplate en el archivo.
3. Agrega un constructor a la clase que tome un argumento name. Asigna el argumento name a una variable de instancia llamada m\_name.
4. Agrega un método llamado greet a la clase que devuelva una cadena "Hola, soy [name]". Reemplaza [name] con el valor de m\_name.