

EJERCICIO (CORREDOR OLÍMPICO)

1. Crear una clase de un corredor, la cual va a tener los siguientes datos:

```
string nombre;  
float velocidadMax;  
bool tieneEnergia;  
  
0 referencias  
public Corredor(string nombre, float velocidadMax) ...  
  
0 referencias  
public void Correr() ...  
0 referencias  
public void Descansar() ...
```

El constructor de la clase va a inicializar sus datos privados con los valores que recibe como parámetros. Los corredores siempre van a empezar teniendo energía.

"Correr" va a mostrar un mensaje indicando la velocidad máxima que logró alcanzar. Esta acción va a consumir su energía, así que solamente va a poder correr si tiene energía.

"Descansar" va a hacer que el corredor pueda recuperar sus fuerzas, lo que le va a permitir correr nuevamente.

2. Crear un objeto de la clase, pasándole al constructor los valores pedidos.

3. Probar llamar a las funciones. Las mismas deberían estar preparadas para los casos en lo que el corredor intente correr sin haber descansado antes o intente descansar habiendo descansado previamente.