

EJERCICIO (LA OBSERVACIÓN)

1. En este punto, se van a crear las siguientes clases:

a. Persona:

```
string nombre;  
  
0 referencias  
public Persona(string nombre) ...  
  
0 referencias  
public void Observar(Arbol arbol) ...  
0 referencias  
public void Observar(Piedra piedra) ...  
0 referencias  
public void Observar(Nube nube) ...
```

La función "Observar" se va a encargar de describir al elemento que se esté observando mediante un mensaje en pantalla.

b. Árbol:

```
float altura;  
string cantidadDeHojas;  
  
0 referencias  
public Arbol(float altura, string cantidadDeHojas) ...  
  
0 referencias  
public float GetAltura() ...  
0 referencias  
public string GetCantidadDeHojas() ...
```

c. Piedra:

```
string tamaño;  
string color;  
  
0 referencias  
public Piedra(string tamaño, string color) ...  
  
0 referencias  
public string GetTamaño() ...  
0 referencias  
public string GetColor() ...
```

d. Nube:

```
string color;  
  
0 referencias  
public Nube(string color) ...  
  
0 referencias  
public string GetColor() ...
```

2. Crear un objeto de cada clase. Seguido de esto, lo único que nuestro programa debe ejecutar es la acción de que la persona observe a los 3 objetos.