

# EJERCICIO (CORREDOR OLÍMPICO)

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

```
public:
    Corredor(string nombre, float velocidadMax);
    ~Corredor();

    void correr();
    void descansar();

private:
    string nombre;
    float velocidadMax;
    bool tieneEnergia;
```

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.

El destructor de la clase simplemente va a mostrar un mensaje en pantalla diciendo que el corredor fue liberado de la memoria.

"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.

**4.** Liberar al corredor de la memoria.