

EJERCICIO (LA OBSERVACIÓN)

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

a. Persona:

```
public:
    Persona(string nombre);
    ~Persona();

    void observar(Arbol* arbol);
    void observar(Piedra* piedra);
    void observar(Nube* nube);

private:
    string nombre;
```

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

b. Árbol:

```
public:
    Arbol(float altura, string cantidadDeHojas);
    ~Arbol();

    float getAltura();
    string getCantidadDeHojas();

private:
    float altura;
    string cantidadDeHojas;
```

c. Piedra:

```
public:
    Piedra(string tamaño, string color);
    ~Piedra();

    string getTamaño();
    string getColor();

private:
    string tamaño;
    string color;
```

d. Nube:

```
public:
    Nube(string color);
    ~Nube();

    string getColor();

private:
    string color;
```

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.