

EJERCICIO (PEDIDO)

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

```
public:
    Pedido();
    ~Pedido();

    string getNombreCliente();
    string getComidaPedida();
    bool getSeConsumeEnElLugar();

    void setNombreCliente(string nombreCliente);
    void setComidaPedida(string comidaPedida);
    void setSeConsumeEnElLugar(bool seConsumeEnElLugar);

private:
    string nombreCliente;
    string comidaPedida;
    bool seConsumeEnElLugar;
```

El constructor de la clase inicializa las variables privadas **con un valor nulo**.

El destructor de la clase muestra un mensaje diciendo que el pedido fue liberado de la memoria.

Las funciones de get (getters) devuelven sus correspondientes variables.

Las funciones de set (setters) van a darle a las variables privadas el nuevo valor que se les pasa como parámetro.

2. Crear un objeto de la clase.

3. El usuario deberá ingresar el nombre del cliente, la comida que pidió e ingresar si lo consume en el lugar o no.

Hacer uso de las funciones para "setear" los valores a las variables privadas.

4. Con el uso de los getters, mostrar los datos del pedido.

5. Liberar el pedido de la memoria.