

EJERCICIO (PARACAIDISTA)

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

```
string nombre;  
int edad;  
string terrenoDondeCaer;  
  
0 referencias  
public Paracaidista()...  
  
0 referencias  
public string GetNombre()...  
0 referencias  
public int GetEdad()...  
0 referencias  
public string GetTerrenoDondeCaer()...  
  
0 referencias  
public void SetNombre(string nombre)...  
0 referencias  
public void SetEdad(int edad)...  
0 referencias  
public void SetTerrenoDondeCaer(string terrenoDondeCaer)...
```

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

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, la edad y el terreno donde el paracaidista va a caer (ej: Bosque, desierto, montañas, selva, agua, etc).

Hacer uso de las funciones para "setear" los datos que ingresó el usuario a las variables privadas.

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