

# EJERCICIO (PRESENTACIÓN DE PERSONAJE)

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

```
public:
    Personaje(string nombre, int numero);
    ~Personaje();

    void presentarse();
    void decirNumeroGuardado();
    void despedirse();

private:
    string nombre;
    int numero;
```

El constructor de la clase va a inicializar sus datos privados con los valores que recibe como parámetros.

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

"presentarse" va a mostrar un mensaje en pantalla presentándose, mencionando su nombre y contando algo.

"decirNumeroGuardado" va a mostrar un mensaje diciendo su número.

"despedirse" va a mostrar un mensaje despidiéndose.

**2.** Crear un objeto de la clase, pasándole al constructor un nombre y un número.

**3.** El personaje deberá presentarse, decir su número y finalmente, despedirse.

**4.** Destruir al objeto del personaje para liberar memoria.