

EJERCICIO (PEDIDO)

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

```
string nombreCliente;  
string comidaPedida;  
bool seConsumeEnElLugar;  
  
0 referencias  
public Pedido()...  
  
0 referencias  
public string GetNombreCliente()...  
0 referencias  
public string GetComidaPedida()...  
0 referencias  
public bool GetSeConsumeEnElLugar()...  
  
0 referencias  
public void SetNombreCliente(string nombreCliente)...  
0 referencias  
public void SetComidaPedida(string comidaPedida)...  
0 referencias  
public void SetSeConsumeEnElLugar(bool seConsumeEnElLugar)...
```

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 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.