

# EJERCICIO (PRESENTACIÓN DE PERSONAJE)

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

```
string nombre;  
int numero;  
  
0 referencias  
public Personaje(string nombre, int numero) ...  
  
0 referencias  
public void Presentarse() ...  
0 referencias  
public void DecirNumeroGuardado() ...  
0 referencias  
public void Despedirse() ...
```

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

"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.