

## EJERCICIO ENCAPSULACIÓN-OCULTACIÓN

Un aventurero encuentra una caja mágica en uno de sus viajes. La caja puede guardar un sólo objeto dentro de ella, pero es un truco: cada vez que el objeto se saca de la caja, se pierde. Crea un programa para que un usuario dé nombre a un aventurero que encuentre la caja. El aventurero podrá ver los contenidos de la caja e interactuar con ella (meter y sacar objetos).

- Debes crear diversas clases, una por cada objeto que necesites.

- Protege debidamente los métodos y atributos que creas convenientes.

- El usuario deberá recibir por pantalla el nombre del aventurero y el objeto con el que interactúa cada vez que use la caja (usa métodos set y get).