Naprogramujte aplikaci, která obsluhuje člověka. Člověk má jméno a únavu, která je zpočátku 0. Může uběhnout určitou vzdálenost a také spát určitou dobu. Běháním se jeho únava zvyšuje (1 jednotka únavy na 1 km), spaním se snižuje (10 jednotek únavy na 1 hodinu). Navrhněte třídu tak, aby se únava nikdy nemohla dostat z rozmezí 0-20 jednotek.

Samozřejmě vám k tomu pomůže zapouzdření, únava určitě nebude veřejným atributem.

Program vyzkoušíte tak, že necháte člověk 3x uběhnout 10 km. Třetí uběhnutí by se nemělo povést. Když člověka necháte po druhém uběhnutí hodinu spát, zvládne i třetí běh.

Na úvod vypište instanci člověka. Definujte mu metodu ToString() tak, aby se vypsalo jeho jméno a věk.

Clovek karel = new Clovek("Karel Nový", 25);

Console.WriteLine(karel);

karel.Behej(10);

karel.Behej(10);

karel.Spi(1);

karel.Behej(10);

Console.ReadKey();