

## **Ejercicios: Objetos**

1. Diseñar una clase para representar Personas. Decidir los atributos que consideres necesarios y los métodos que incluirías para que la clase fuese útil en un software.
2. Tomando la clase diseñada en el ejercicio anterior:
  - a) Instanciar un objeto de dicha clase (con datos inventados)
  - b) Indicar cuál es el estado de dicho objeto que has instanciado
  - c) Indicar cuál es su comportamiento
  - d) ¿Cómo harías para tener otro objeto igual en identidad al objeto instanciado en a)? Hazlo.
  - e) ¿Cómo harías para tener otro objeto distinto en identidad pero igual en estado al objeto instanciado en a)? Hazlo.