

```
#include <iostream>
```

```
#include "nombre.h"
```

```
//-----Constructor-----
```

```
Nombre* crearNombre(std::string sApellido, std::string sNombre) {
```

```
    Nombre* n = new Nombre();
```

```
    setApellido(n, sApellido);
```

```
    setNombre(n, sNombre);
```

```
    return n;
```

```
}
```

```
//-----Setters-----
```

```
void setApellido(Nombre* n, std::string sApellido) {
```

```
    n->sApellido = sApellido;
```

```
}
```

```
void setNombre(Nombre* n, std::string sNombre) {
```

```
    n->sNombre = sNombre;
```

```
}
```

```
//-----Getters-----
```

```
std::string getApellido(Nombre* n) {
```

```
    return n->sApellido;
```

```
}
```

```
std::string getNombre(Nombre* n) {  
    return n->sNombre;  
}
```

```
//-----Destructor-----
```

```
void destruireNombre(Nombre* n) {  
    delete n;  
}
```