

Ejercicios:

- Crear una clase que defina una Persona con nombre, apellido, y edad. Además crear un programa principal que defina una estructura de 5 Personas de la clase Persona y rellene los elementos con unos datos establecidos. A continuación, mostrará un menú con:
 1. Escribir fichero: escribir los datos contenidos en la estructura y guardarlos en un fichero tipo buffer.
 2. Leer fichero: leer los datos contenidos en un fichero de tipo buffer y almacenar los valores sobre la estructura.
 3. Escribir pantalla: escribir por la consola los datos de la estructura.
 4. Vaciar estructura: vaciar los datos de la estructura de personas
 5. Salir.