

Ejercicios UML – Clases 0.

- **Clase.**
 - Crear la clase *Caballo* con las siguientes características:
 - Atributos:
 - nombre (string).
 - peso (float).
 - edad (int).
 - raza (string).
 - Método:
 - Correr ().
 - El método incluye el parámetro velocidad que es de tipo float.
 - Los atributos son privados y el método público.
- **Objetos.**
 - Crear tres instancias u objetos de la clase *Caballo*.

Caballo
-Nombre: string
-Peso: float
-Edad: int
-Raza: string
+Correr (Velocidad:float)

caballo1:Caballo
*Nombre Apache
*Peso 200,00
*Edad 7
°Raza Frisón

caballo2:Caballo
*Nombre Normando
*Peso 250,00
*Edad 12
°Raza Purasangre

caballo3:Caballo
*Nombre Geditano
*Peso 218,56
*Edad 9
°Andaluz Frisón