

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*.