**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*.