

ACTIVIDAD #1 – OBJETOS

Definir la clase Persona

atributos: documento, nombres, apellidos, direccion, telefono, email
métodos: metodos get()
metodos set()
mostrarDatosPersonales()

La aplicación debe mostrar el siguiente menú:

```
|| ----- ||
|| ----- PERSONAS ----- ||
|| ----- ||
||      Personas Registradas: 0 ||
||                               ||
|| 1. Registrar Persona.        ||
|| 2. Ver lista de Personas.    ||
|| 3. Ordenar lista Personas.   ||
|| 4. Salir.                    ||
|| ----- ||
```

Para la opción de "Ordenar Lista de Personas", se debe crear un algoritmo que Ordene el arreglo de clientes de menor a mayor por el número de documento.

ACTIVIDAD #2 – OBJETOS

Se requiere definir la clase Triki.java, esta clase debe poseer todos los atributos y metodos necesarios para jugar una partida de Triki.

En el main, solo se debe crear una instancia de la clase Triki y utilizar el metodo start.

```
Triki partida_01 = new Triki(...);
partida_01.start();
```