

ACTIVIDAD #3 – OBJETOS

A partir de la **ACTIVIDAD #1**, se requiere una pequeña aplicación en JAVA donde se muestre el siguiente menú:

```
|| ----- ||
|| ----- SECCION CLIENTES ----- ||
|| ----- ||
||          Clientes Registrados: 0 ||
||          ||
||  1. Registrar Cliente.           ||
||  2. Ver Clientes Registrados.    ||
||  3. Modificar Información Cliente. ||
||  4. Ver información Cliente.     ||
||  5. Eliminar Cliente.            ||
||  6. Salir.                       ||
|| ----- ||
```

Consideraciones:

- Se debe tener un contador de clientes registrados en la parte superior del menú.
- La aplicación solo se cierra al ingresar la opción 6, de lo contrario se seguirá ejecutando la aplicación.
- La aplicación tendrá una capacidad máxima de 10 clientes, esta capacidad es modificable en cualquier momento (Desde Código).
- La opción 2, muestra solo la lista de clientes con el siguiente formato:
documentos -> nombres apellidos
- Al ingresar en la opción 3. Se debe mostrar la lista de clientes y solicitar al usuario ingresar el documento del cliente a modificar, después se muestra otro menú donde el usuario debe indicar que dato/atributo del cliente desea modificar ese menú debe tener su propio botón de salir.
- Al ingresar en la opción 4. Se debe mostrar la lista de clientes y solicitar al usuario ingresar el documento del cliente para ver su información.
- Al ingresar en la opción 5. Se debe mostrar la lista de clientes y solicitar al usuario ingresar el documento del cliente para ser eliminado. Tener en cuenta que si usan un Arreglo como estructura de almacenamiento (Lista de clientes), al eliminar un cliente se deben mover a la izquierda todos los clientes que se encuentran después de él, de lo contrario, aunque se elimine el cliente seguirá ocupando espacio en el sistema.

ACTIVIDAD #4 – OBJETOS

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

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

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