ACTIVIDAD #1 - OBJETOS

Definir la clase Persona

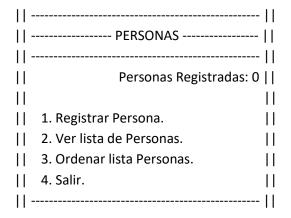
atributos: documento, nombres, apellidos, direccion, telefono, email

métodos: metodos get()

metodos set()

mostrarDatosPersonales()

La aplicación debe mostrar el siguiente menú:



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();
```