

## Letra Ejercicio Semana 2

A partir de la letra del ejercicio de la semana 1 crear un nuevo proyecto Aplicación de consola indicando como nombre del mismo PracticoSemana2

Agregar al proyecto las clases identificadas en la letra anteriormente especificada, en este caso:

- Vendedor
- Mascota

Indicar los atributos para cada una de las clases indicadas.

**Agregar lo siguiente en la clase Program:**

- Una instancia de la clase Vendedor
- Una instancia de la clase Mascota
- Guardar las mismas en dos variables, una para cada instancia.
- Mostrar los datos de la instancia Vendedor y Mascota creados anteriormente.
- Modificar la instancia creada de la clase Vendedor indicando datos para cada uno de los atributos, estos datos deben ser ingresados por el usuario.
- Realizar lo mismo para la instancia de Mascota.
- Volver a mostrar los datos de cada instancia.