Ejercicio práctico DatosPersona

En el proyecto prog25 (preferentemente en Codeblocks), escriba una clase llamada DatosPersona

Class DatosPersona {

// . . .

};/\*end class DatosPersona\*/

En la clase DatosPersona, en la sección privada deberá colocar cuatro atributos de tipo std::string cuyos identificadores serán: nombre, edad, genero, peso. En la sección pública de la clase DatosPersona deberá colocar los métodos de acceso que usted considere necesarios para cumplir con lo que se le solicita a continuación.

En la sección pública de la clase coloque un constructor DatosPersona().

Restricciones de implementación para el constructor DatosPersona():

a) No lleva tipo de retorno y no recibe parámetros.

b) Deberá llamar a una función (un método de la clase DatosPersona)

void pide\_datos\_persona()

Esta función en tiempo de ejecución le pedirá al usuario que introduzca los datos (nombre, edad, genero, peso), y los deberá guardar en los atributos del mismo nombre en el objeto que se está construyendo.

En la clase DatosPersona deberá incluir un constructor que reciba cuatro std::string con los que se inicializarán los cuatro atributos del objeto a construir (nombre, edad, genero, peso).

En la clase DatosPersona deberá incluir un método void muestra\_datos\_persona() que imprima en pantalla los datos del objeto DatosPersona.

En la clase DatosPersona deberá incluir un método void modifica\_datos\_persona() que permitirá modificar los atributos del objeto DatosPersona, es decir, en tiempo de ejecución le preguntará al usuario que si quiere cambiar uno o todos valores de los atributos del objeto DatosPersona: nombre, edad, genero, peso.

En la función main() deberá instanciar un objeto de la clase DatosPersona utilizando el constructor que recibe cuatro std::string.

En la función main() del proyecto (dentro del ciclo do{ }while() mencionado más adelante) deberá llamar a una función de nombre menu() que muestre las opciones de

1 Pedir datos

2 Mostrar datos

3 Modificar datos

4 Salir

La función menu() no recibe parámetros, le pedirá al usuario que elija una opción del menú y regresará el entero de la opción que el usuario elija.

Defina un ciclo do{ }while() dentro del cual llame a la función menu() para decidir a través de una sentencia switch, la operación a realizar sobre el objeto DatosPersona que se tiene instanciado en la función main.