

Ejercicio: Creación y manipulación de la clase **Persona**

En este ejercicio, se te pide que crees y manipules una clase **Persona** en Java con los siguientes atributos y métodos:

Atributos:

- nombre: una cadena de caracteres.
- edad: un entero que representa la edad de la persona.
- altura: un número de punto flotante que representa la altura de la persona en metros.
- peso: un número de punto flotante que representa el peso de la persona en kilogramos.
- dirección: una cadena que representa la dirección de la persona.
- hijos: un vector de Personas que representa los hijos de la persona.

Métodos:

- Un constructor que acepte el nombre, la edad, la altura, el peso, la dirección y el número de hijos como parámetros.
- Otro constructor que solo acepte el nombre, la edad, la altura y la dirección.
- Un método añadirHijo que acepte un objeto Persona como parámetro y lo añada al arreglo de hijos.
- Un método obtenerMayor que devuelva el hijo mayor.
- Un método obtenerMenor que devuelva el hijo menor.
- Métodos get y set para cada atributo. Los métodos set deben comprobar que los enteros son positivos y que los objetos no son null.
- Un método toString que devuelva una representación en cadena de la persona, incluyendo la información de cada hijo.

Tarea:

1. Crea la clase Persona con los atributos y métodos descritos anteriormente.
2. En el método main, crea dos objetos Persona. La primera persona debe tener dos hijos y la segunda persona debe tener tres hijos.
3. Muestra en pantalla toda la información de ambas personas.
4. Cambia la edad de la primera persona y muéstrala en pantalla.
5. Obtén un vector con los hijos de la segunda persona y muéstralo en pantalla.
6. Obtén la altura de la primera y la segunda persona y muéstrala en pantalla.
7. Crea una persona usando el segundo de los constructores y muestra la información en pantalla.