



EJERCICIOS DE REPASO

1. **Crear una clase donde se ingrese el nombre de la persona con atributos nombre y DNI, que pueda saltar y jugar.**
2. **Crea el siguiente entorno (getter):**

BIENVENIDO AL GIMNASIO

Ingrese tu nombre:

¿Qué quieres hacer?

1. Saltar
2. Piernas
3. Descansar
4. Salir

Si apretamos 1, la salida es: 'Tu nombre' Haz 50 mariposas.

Si apretamos 2, la salida es: 'Tu nombre' Haz 50 ranas.

Si apretamos 3, la salida es: 'Tu nombre' Toma agua y reposa 10 minuto.

Si apretamos 4, la salida es: CERRAR.



3. Crea el siguiente entorno (setter - getter):

BIENVENIDO AL GIMNASIO

Ingrese tu nombre:

¿Qué quieres hacer?

1. Saltar
2. Piernas
3. Descansar
4. Cambiar nombre
5. Salir

Si apretamos 1, la salida es: 'Tu nombre' Haz 50 mariposas.

Si apretamos 2, la salida es: 'Tu nombre' Haz 50 ranas.

Si apretamos 3, la salida es: 'Tu nombre' Toma agua y reposa 10 minuto.

Si apretamos 4, **se pedirá al usuario que ingrese un nuevo nombre. Después de ingresar el nuevo nombre, el programa actualizará el nombre del usuario.**

Si apretamos 5, la salida es: CERRAR.