

1.- Escribir la siguiente clase y guardarla como **Ganado.java**

```
public class Ganado {  
    String nombreLocalidad=new String();  
    int no_beceros=0;  
    int no_lecheras=0;  
    int no_toros=0;  
    int total=0;  
} // fin Clase Ganado
```

2. – Escribe una segunda clase y guardarla como **Principal.java**. Accesando a las variables de instancia del objeto creado, realiza lo que se pide dentro del main.

```
public class Principal {  
    public static void main(String[] args) {  
        Ganado ganCH= new Ganado();  
  
        Despliega el estado del objeto ganCH  
        Inicializa la localidad del objeto ganCH con la cadena "Chiapas"  
        Despliega el estado del objeto ganCH  
        Haz una compra de 100 becerros  
        Haz una compra de 500 lecheras  
        Haz una compra de 50 toros  
        Despliega el estado del objeto ganCH  
        Haz una compra de 10 becerros  
        Haz una compra de 200 lecheras  
        Haz una compra de 10 toros  
        Despliega el estado del objeto ganCH  
        Despliega el total de los animales en el objeto ganCH  
    }  
}
```