

9.- Agrega dos constructores de la clase Ganado: uno será el constructor vacío, dejará inicializadas en 0 las variables enteras de instancia y la localidad como cadena vacía. El otro constructor recibirá 4 parámetros: la localidad, el número de becerros, lecheras y toros con que inicia un ganado.

10.- Supongamos que un ganadero muuuuy rico tiene ganado en Chiapas y también tiene ganado en Sinaloa. Para manejar esta situación escribe otra clase **Principal3**, ahí vamos a instanciar dos veces la clase Ganado mediante la creación de los objetos: **ganCH** y **ganSin**. De la manera siguiente:

```
Ganado ganCH = new Ganado();  
Ganado ganSin = new Ganado("Sinaloa",300,550,100);
```

De esta manera podemos comprar ganado en Sinaloa y en Chiapas. Modifica la clase **Principal3** para que se realicen las operaciones del menú siguiente:

- 1> Comprar ganado en Chiapas
- 2> Comprar ganado en Sinaloa
- 3> Desplegar información del ganado en Chiapas (estado de **ganCH**)
- 4> Desplegar información del ganado en Sinaloa (estado de **ganSin**)
- 5> Desplegar los costos del ganado en Chiapas, en Sinaloa, y los totales
- 6> desplegar el número total de animales en todos los ganados
- 7> Salir del programa

Para la opción 6 declara una variables de tipo static dentro de la clase Ganado, para manejar una única variable que acumule el número total de animales en todos los ganados del rico ganadero.