

1. Escribe una clase, de nombre Corredor, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

- La clase tendrá un atributo entero de nombre energía
- La clase tendrá un método constructor que reciba por parámetro una cantidad de energía que asignará al atributo
- La clase tendrá un método, de nombre recargarEnergia, que recibirá por parámetro una cantidad de energía que será sumada al atributo energía
- La clase tendrá un método, de nombre correr, que mostrará por pantalla un mensaje y decrementará la energía en 10 unidades. Antes de proceder al decremento, el método comprobará que la energía del corredor es igual o superior a 10 unidades. Si no es así, el método lanzará una excepción de tipo AgotadoException

Para crear la excepción AgotadoException (en el fichero Corredor.java):

```
class AgotadoException extends Exception{  
    public AgotadoException (String msj){  
        super (msj);  
    }  
}
```

2. Escribe una clase, de nombre Entrenamiento, en cuyo método main() se creará un objeto Corredor con una energía de 50 unidades. Se hará que el corredor corra hasta que se agote 3 veces. La primera vez que se agote, su energía se recargará con 30 unidades. La segunda vez que se agote su energía se recargará con 10 unidades. Cuando el corredor se agote por tercera vez se dará el entrenamiento por concluido