

Ejercicios para el día 3

Ejercicio 1

Con base en la estructura de Persona (ejercicio 1, día 2), crear una clase Persona e implementar los métodos y propiedades siguientes:

- Un constructor que reciba la información necesaria para iniciar la instancia y que proporcione un mensaje que indique la creación del objeto.
- Un destructor que proporcione un mensaje que indique la destrucción del objeto.
- Las propiedades correspondientes para acceder a cada uno de los atributos de la clase.
- Un método GetFullName, el cual debe devolver la concatenación del nombre y apellido.
- Un método GetAge, para calcular la edad de la persona.