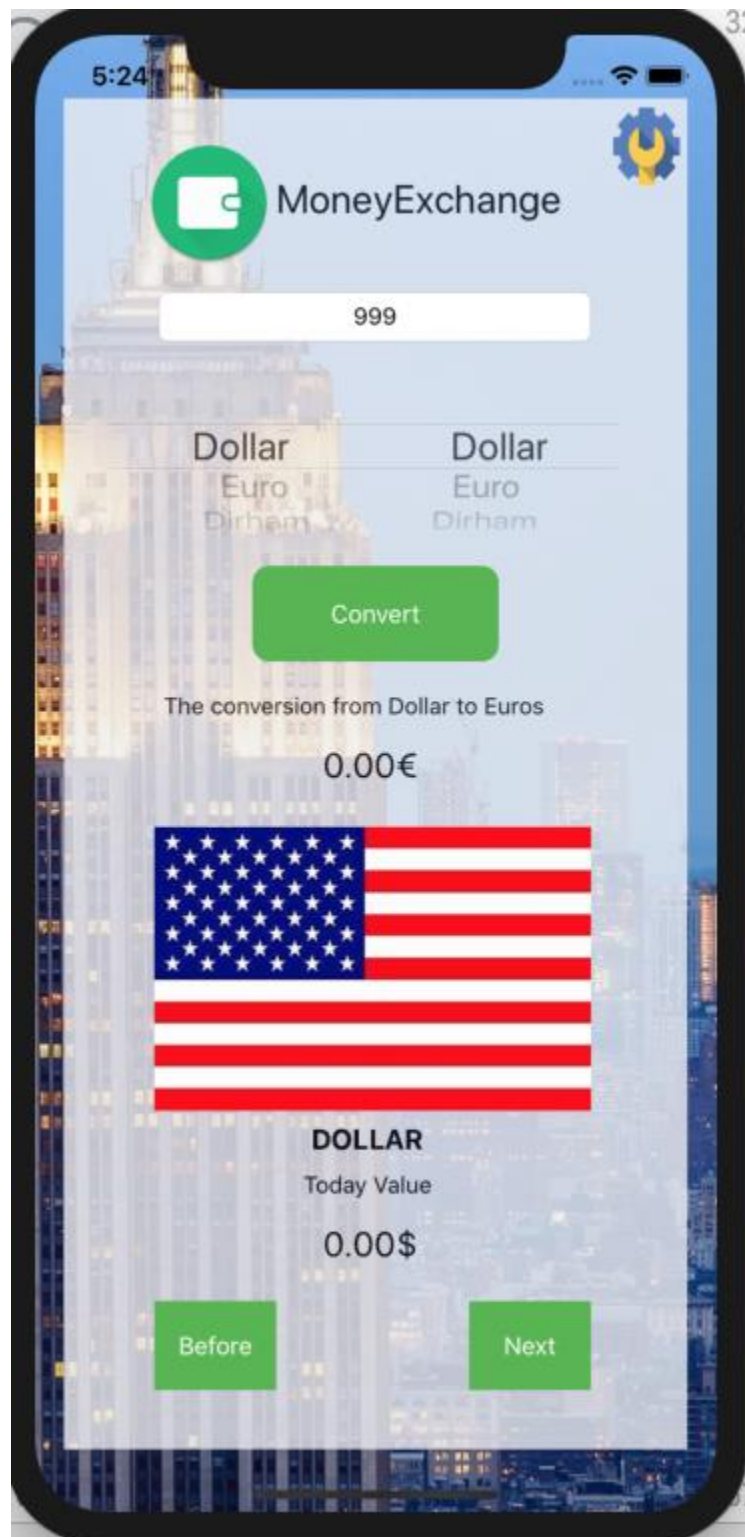


Dept. d'Informàtica i Telecomunicacions	Curs 2018-2019
Grup: DA M2 T	
<b>M09 - Serveis i processos - U F 1</b>	
Nom professor/a: Daniel Moreno	

## Práctica - Conversor moneda

La práctica a realizar consiste en un conversor de monedas. Las unidades que se deberán convertir por el momento son: dólares, euros, libras y dos monedas de tu elección (incluidas criptomonedas). La pantalla inicial se compone de:

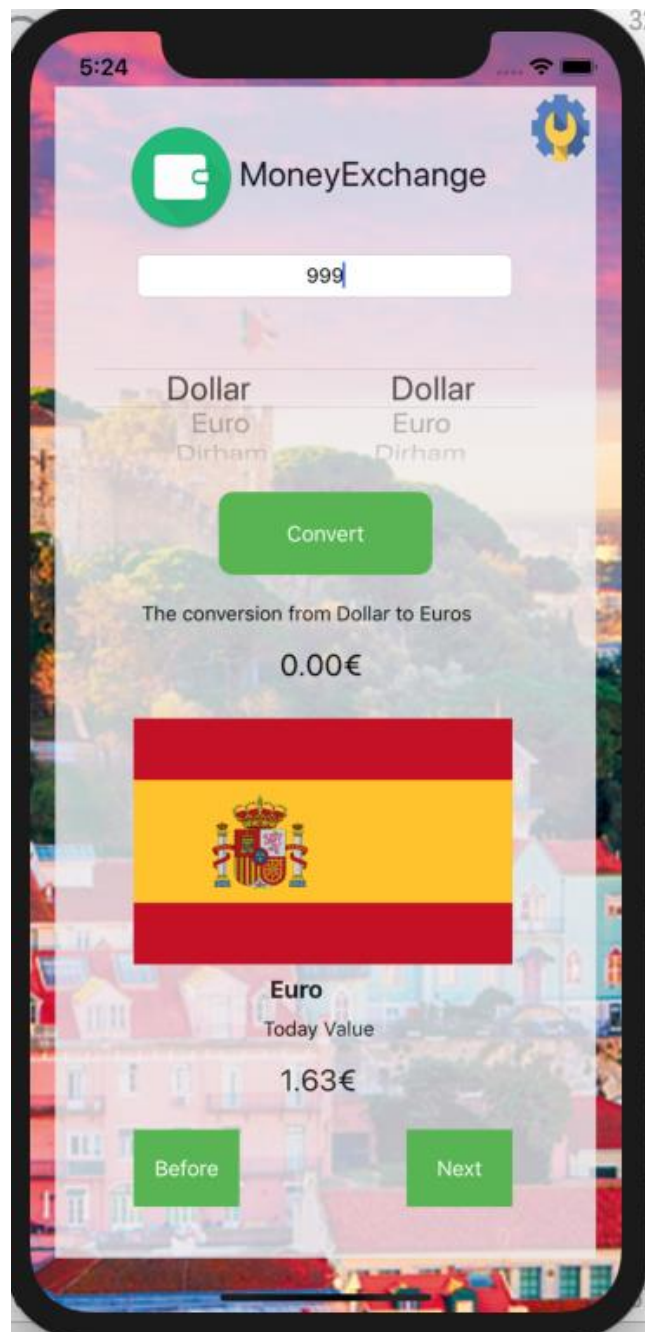


En la parte superior debemos crear un input que pida la cantidad inicial a convertir. Además, se ha de incorporar un pickerView para la moneda inicial y la final a la que se va a realizar el cambio. **(2 puntos)**.

Cuando el usuario haga click en el botón Convertir se debe realiza la conversión de la moneda con los valores de la parte superior en formato texto y número. **(3 puntos)**.

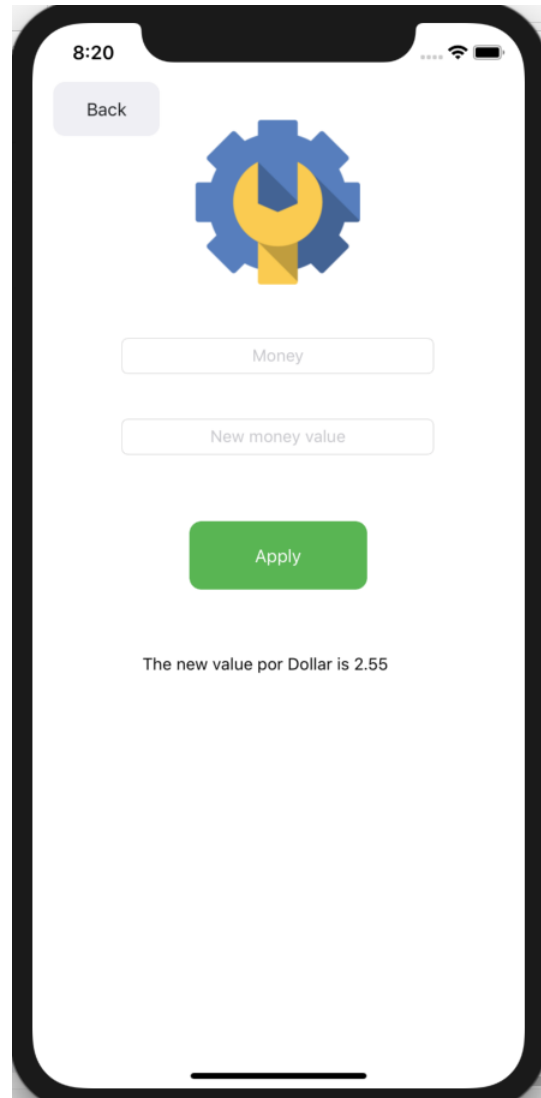
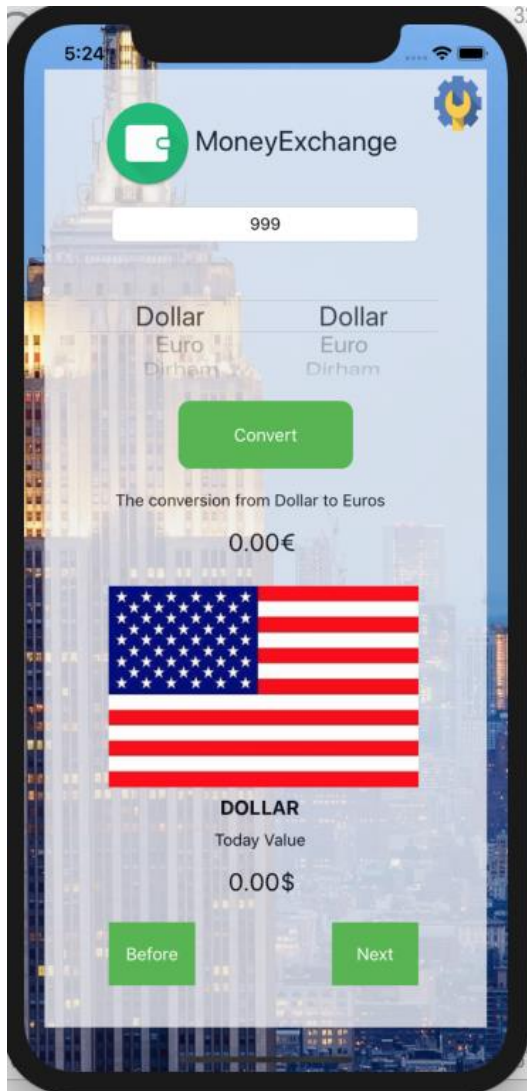
Utilizar una forma correcta de gestionar la información de cada moneda optimizando el código utilizando una clase. Considerad todas las opciones y buscar la más correcta para representar las imágenes, textos...(1 punto)

En la parte inferior debemos mostrar al usuario el valor actual del mercado de la moneda a consultar. Los botones permitirán navegar entre las diferentes monedas. La información debe ir actualizándose según la moneda que se muestre (bandera, valor actual....). Se debe controlar que si no hay más banderas y el usuario hace clic en Siguiente no suceda nada o le notifique al usuario. **(2 puntos)**



### Ampliación:

Generar un sistema de administración que permita al usuario definir los precios manualmente al entrar al sistema. Este hack consiste en introducir el valor 999 en los campos y pulsar la tecla del conversor. El proceso hará visible un botón de administración en la parte superior que permitirá modificar los precios a su gusto de cada moneda y al volver a consultar el valor de la moneda actual esta estará modificada. (2 puntos)



### Ampliaciones:

- Guardar la información de las monedas al cerrar la aplicación. De esta forma, todos los cambios realizados en el hack se mantendrán al volver a activar la app.
- Sistema de ventanas de Alert que permita mostrar errores o advertencias al introducir valores, errores...
- Al pulsar el botón de hack la relación entre las ventanas se debe realizar en modo programado, suprimiendo el enlace entre el botón de hack y el segundo ViewController.
- Configurar la pantalla de carga de la aplicación configurando el logo o datos que queramos mostrar.
- Crear una clase Botón que gestione la configuración de todos los botones

de la app.

- Configurar el pickerView de forma programada para que detrás del nombre de cada moneda muestre la imagen de la bandera, billete o moneda seleccionada.