1. Crear una aplicación que permita convertir monedas. Deberá incluir una pantalla principal con 2 opciones que a su vez muestren otras dos pantallas:
   1. Pantalla para agregar nueva moneda: permite agregar un nuevo tipo de moneda y su equivalencia (valor) en €.
   2. Pantalla para introducir una cantidad en €, elegir la moneda a la que queremos convertir y mostrar la conversión.

Los tipos de moneda se representan en una clase con dos valores: “descripción” y “valor”. Donde el primero es el nombre y el segundo la equivalencia en €.

La clase ViewModel tendrá la lógica de negocio y contendrá los siguientes miembros:

* Colección de monedas.
* Método para agregar moneda (Recibe una descripción y un valor, agrega solo si no hay ninguna moneda con esa descripción).
* Método para eliminar moneda (Recibe la descripción).
* Método buscar (Recibe una descripción y devuelve un objeto moneda, si no lo encuentra devuelve null).
* Método convertir (Recibe una cantidad y un objeto moneda, devuelve la cantidad convertida a la moneda indicada).