

## Hoja de ejercicios 63\_63:

- Interfaces.

63.- Crea una clase llamada *CajaRegistradora* que implemente la siguiente interfaz:

```
public interface ICajaRegistradora
{
    /**
     * @return Nombre de la caja registradora
     */
    public String getNombre();

    /**
     * @return Número de tipos de moneda que hay en la caja.
     */
    public int getNumTipoMonedas();

    /**
     * @param tipo
     * @return Devuelve el número de unidades del tipo de moneda pasado como parámetro.
     * -1 en el caso en el que el tipo de moneda no sea válido.
     */
    public int getUnidadesTipoMoneda(double tipo);

    /**
     * Ingresa el número de monedas indicado y del tipo indicado.
     * @param tipo
     * @param unidades
     * @return true si los parámetros son válidos, false si no
     */
    public boolean meterMonedas(double tipo, int unidades);

    /**
     * Valida un tipo de moneda
     * @param tipo
     * @return true si es válida, false si no
     */
    public boolean monedaValida(double tipo);

    /**
     * Extrae de la caja el número de unidades del tipo de moneda especificado
     * @param tipo
     * @param unidades
     * @return true si ha sido posible, false en caso contrario.
     */
    public boolean sacarMonedas(double tipo, int unidades);

    /**
     * Vacía la caja registradora.
     */
    public void vaciarCajaRegistradora();

    /**
     * @return Devuelve un array con los tipos de monedas que tiene.
     */
    public double[] getTiposDeMonedas();

    /**
     * @return Devuelve el saldo actual de la caja
     */
    public double getSaldo();
}
```

- Instancia una caja registradora y comprueba su funcionamiento con el siguiente menú:

- 1.- Ingresar monedas. (Pedirá tipo y unidades)
- 2.- Listar contenido. (Por cada tipo de moneda, unidades.)
- 3.- Mostrar saldo.
- 4.- Extraer monedas. (Pedirá tipo y número)
- 5.- Vaciar caja.
- 6.- Salir.