



Trabajo Práctico N° 4: SWITCH

1. Definí la clase Letra que tenga un atributo de tipo char. Desarrolla un método llamado esVocal que devuelva true o false según corresponda.
2. Desarrolla la clase Dia que tenga un método que devuelva en función del número del día, el nombre. Es decir, Para 1. “Domingo”, 2 “Lunes”, etc.
3. Desarrolla la clase Temperatura. El valor de la temperatura se almacena internamente en CELSIUS. Pero el usuario debe tener la posibilidad de indicar la unidad que desea enviar, y para el caso que se envíe, el método setValor debe realizar la conversión correspondiente. Luego, puede solicitar el valor en CELSIUS (getValor), o convertir el valor en la unidad que indique a partir del método convertir. (Notar que los atributos constantes CELSIUS, FARENHEIT y KELVIN son públicos para que sea mas sencillo el envío del tipo de unidad en el formato objetoEjemplo.KELVIN).
4. Desarrolla la clase Distancia. La misma debe permitir almacenar el valor de la distancia en metros, pero ofrecer la posibilidad de expresar la misma en otras unidades como lo demuestra el diseño de la clase. Recordá respetar las recomendaciones en el uso de constantes en lugar de literales para el desarrollo de los métodos.
5. Definí una clase Motor considerando los siguientes atributos de clase: tipoBomba (int), tipoFluido (String), combustible (String). Definí un constructor asignando unos valores de defecto a los atributos y los métodos para poder establecer y obtener los valores de los atributos. Crea un método tipo procedimiento denominado dimeTipoMotor() donde a través de un condicional switch hagas lo siguiente:
 - a. Si el tipo de motor es 0, mostrar un mensaje por consola indicando “No hay establecido un valor definido para el tipo de bomba”.
 - b. Si el tipo de motor es 1, mostrar un mensaje por consola indicando “La bomba es una bomba de agua”.
 - c. Si el tipo de motor es 2, mostrar un mensaje por consola indicando “La bomba es una bomba de gasolina”.
 - d. Si el tipo de motor es 3, mostrar un mensaje por consola indicando “La bomba es una bomba de hormigón”.
 - e. Si el tipo de motor es 4, mostrar un mensaje por consola indicando “La bomba es una bomba de pasta alimenticia”.
 - f. Si no se cumple ninguno de los valores anteriores mostrar el mensaje “No existe un valor válido para tipo de bomba”.

NOTA: “Recordar que por cada clase desarrollada, es necesario incluir una clase de prueba que verifique el comportamiento de los objetos de dicha clase”