

Crear un proyecto llamado `ConversorMonedas***` (donde *** son vuestras iniciales). El proyecto deberá tener una única clase llamada `Principal` (que será la clase lanzadora/principal), y deberá estar dentro de un package con el nombre `com.liceolapaz.des.***` (donde *** son vuestras iniciales). El programa deberá escribir el siguiente menú principal por pantalla:

CONVERSOR DE MONEDAS

1. Dólares
2. Libras
3. Yens
0. Salir

Escoja una opción:

Si se escoge cualquiera de las tres primeras opciones, el programa mostrará un mensaje para pedirle al usuario que indique la cantidad y luego creará la correspondiente moneda con dicha cantidad. El mensaje mostrado debe ser similar al siguiente: “Escriba la cantidad:”

Una vez creada la moneda mostrará el mensaje: “La cantidad en euros es ***” (donde *** es la cantidad en euros de la moneda escogida). Y luego mostrará de nuevo el menú principal por si el usuario desea realizar alguna conversión más.

Al escoger la opción 0 del menú principal, el programa terminará y no dejará realizar más operaciones.

Si se escoge una opción distinta a las que muestra el menú principal, se deberá mostrar por pantalla un mensaje de error advirtiendo que la opción introducida no es válida y volverá a mostrar el menú principal.

Para realizar las conversiones de dólares, libras y yens a euros el programa usará las siguientes tasas de conversión:

- 1 U.S. dollar = 0.86 Euros
- 1 British pound = 1.19 Euros
- 1 Japanese yen = 0.0075 Euros