



1.- Realiza una clase **finanzas** que convierta dólares a euros y viceversa. Como atributo tiene un número decimal para almacenar a como está el cambio entre ambas monedas.

Como constructores tiene:

- ✓ Un constructor **finanzas()** por defecto, el cual establecerá el cambio Dolares-Euros en 1.36
- ✓ Un constructor **finanzas(double)**, el cual permitirá configurar el cambio dólar-euro.

Codifica los métodos **dolaresToEuros** y **eurosToDolares**. Ambos métodos reciben la cantidad de dinero a cambiar, realizan la conversión de la moneda y devuelven la respuesta. Prueba que dicha clase funciona correctamente haciendo conversiones entre euros y dólares.

2.- Define una clase **Numero** que almacene un número entero y tenga las siguientes características:

- ✓ Un constructor por defecto que inicializa a 0 el número interno
- ✓ Constructor que inicializa el número interno con un número pasado por parámetro.
- ✓ Método **aniade** que permite sumarle un número al valor interno.
- ✓ Método **resta** que resta un número al valor interno.
- ✓ Método que devuelva el valor del número interno.
- ✓ Método **doble** que devuelve el doble del valor interno.
- ✓ Método **triple** que devuelve el triple del número interno.
- ✓ Metodo que permita variar el valor del valor interno.

En el programa principal genera un objeto de tipo Numero y prueba todos sus métodos.

3.- Implementa una clase **Satélite** con los atributos enteros privados: **meridiano**, **paralelo** y **distancia a la tierra**. Haz los siguientes métodos:

- ✓ Constructor por defecto que inicialice todos los parámetros a 0.
- ✓ Constructor que inicialice los valores de los atributos según tres valores pasados por parámetro.
- ✓ Método **printPosicion** que imprima donde se encuentra localizado el satélite.
- ✓ Método **variarAltura** que reciba por parámetro un desplazamiento (positivo o negativo) que haga que el satélite varíe su distancia a la Tierra.
- ✓ Método **variarPosicion** que reciba dos parametros que permitan variar los atributos de posicion (meridiano y paralelo).
- ✓ Método **enOrbita** que devuelve un valor booleano que indique si el satélite está en Tierra (false) o en Orbita (true). (Entendemos que está en la Tierra si la distancia es menor que 16000 metros)

En el programa principal genera un objeto de tipo Satélite y prueba todos los métodos.