

Se pide realizar una aplicación que simule el funcionamiento de una billetera electrónica.

Para ello necesitamos las clases Billetera, Moneda, Crypto y Dolares.

1. La clase Moneda que no puede ser instanciada, la propiedad Cantidad del tipo double que debe ser inicializada en el constructor. Una propiedad ValorEnDolares del tipo double que devuelve la Cantidad. El método MostrarMoneda que devuelve un tipo string, recibe un parámetro double precioDolar.
2. La clase Crypto que hereda de Moneda y contiene una enumeración que contiene dos valores posibles: Ethereum, Bitcoin. Una propiedad del tipo de la enumeración que debe ser inicializado en el constructor.
3. Dar una nueva implementación a la propiedad ValorEnDolares que si es Ethereum devuelve cantidad * 1200 y si es Bitcoin cantidad * 17000.
4. Debe dar una implementación al método MostrarMoneda que devuelve el tipo, el valor en dólares, y el precio en pesos.
5. La clase Dolares que hereda de Moneda, debe tener un método privado PrecioEnPesos que recibe el precio del dólar y devuelve el valor en dólares por el precio del dólar por el 30% (impuesto país). El método MostrarMoneda devuelve la descripción "Dolares" más el valor en dólares y el precio en pesos que utiliza el método PrecioEnPesos.
6. La clase Billetera que no debe ser instanciada para ser utilizada. Que contiene una lista de Moneda.
7. El método AgregarMoneda que recibe una moneda y la inserta en la lista. Para ello debe tener en cuenta que no puede agregar más de 200 dólares a la billetera. En caso de querer agregar más de 200 debe lanzar una excepción con el mensaje "No puede comprar más de 200 dólares".
8. El método MostrarMonedas que recibe el precio del dólar oficial del tipo Double y devuelve los datos de cada moneda de la lista.
9. Crear un programa que utilice las clases anteriores.