

36019475. CSIFC03. MP0485. Programación

**XUNTA DE GALICIA**CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

[Páxina principal](#) ► [Os meus cursos](#) ► [Formación Profesional a Distancia](#) ► [Curso 2016-2017](#) ►
[36019475 IES de Rodeira](#) ► [CSIFC03 Desenvolvemento de aplicacións web](#) ►
[125_36019475_ZSIFC03_MP0485_A](#) ► [Unidade didáctica 3](#) ► [Tarefa a Entregar](#)

Tarefa a Entregar

Dadas as seguintes clases:

DolarEEUU.java

```
package daw.rodeira.monedas;
```

```
class DolarEEUU {  
    float tipocambio_euro;  
    float cantidad;  
  
    DolarEEUU(float c) {  
        cantidad=c;  
    }  
  
    float getImporte() {  
        return cantidad;  
    }  
  
    void setTipoCambio(float tc) {  
        tipocambio_euro=tc;  
    }  
  
    float getImporteEnEuros() {  
        return tipocambio_euro * cantidad;  
    }  
  
    Euro getEuros() {  
        Euro e=new Euro(getImporteEnEuros());  
        e.setTipoCambio(1/tipocambio_euro);  
        return e;  
    }  
}
```

Euro.java

```
package daw.rodeira.monedas;
```

```
class Euro {  
  
    float tipocambio_dolar;  
    float cantidad;  
  
    Euro(float c) {  
        cantidad=c;  
    }  
}
```

```
return tipocambio_dolar * cantidad;
```

```
}
```

```
float getImporte() {
```

```
return cantidad;
```

```
}
```

```
void setTipoCambio(float tc) {
```

```
tipocambio_dolar=tc;
```

```
}
```

```
Dolar EEUU getDolares EEUU() {
```

```
Dolar EEUU d=new Dolar EEUU(getImporteEnDolares EEUU());
```

```
d.setTipoCambio(1/tipocambio_dolar);
```

```
return d;
```

```
}
```

```
}
```

Escribir un programa Java que:

- 1.- cree un obxecto Euro, cun importe de 100.000, e visualice o seu valor en Dólares EEUU utilizando un tipo de cambio de 1.2750
- 2.- A partir do obxecto Euro anterior, obteña o obxecto equivalente en Dólares EEUU e visualice o seu importe.
- 3.- Engadir un novo constructor a Euro e Dolar EEUU que permita poñer tanto a cantidade como o tipo de cambio no momento de crear o obxecto, e modificar o programa anterior para que o utilice

Debes crear a estrutura de carpetas correctas para o funcionamento do programa, e adxuntar unha pantalla que amose o resultado da súa execución dende a consola do sistema.

O ficheiro coa tarefa debe ser un único arquivo comprimido que conteña todos os ficheiros e co nome Apellidos_Nome_tarefa 3

Ánimo, e utilízade o foro para calqueira dúbida !!!!

Estado da entrega

Estado da entrega	Sen intentos
Estado das cualificacións	Sen cualificar
Data límite	Martes, 25 de Outubro do 2016, 00:00
Tempo restante	A tarefa venceu fai: 244 días 18 horas

Engadir entrega

Facerlle cambios á súa entrega

NAVEGACIÓN

Páxina principal

● A miña área persoal

Páxinas do sitio

O meu perfil

Curso actual

125_36019475_ZSIFC03_MP0485_A

Distincións

Xeral

Unidade didáctica 1

Unidade didáctica 2

Unidade didáctica 3



Orientaciones para el alumnado. PROG03.



Solución a la tarea para PROG03.



PROG03 Guiada.- Utilización de objetos.



Actividades presenciales de la UD3 en la tutoría c...



Arquivos das Actividades Presenciais



TAREFA: Corrección de Programa.



Actividade Correxida



Foro para PROG03.



Mapa conceptual para PROG03.



PROG03 Completa.- Utilización de objetos.



Recursos complementarios UD03.



Tarea para PROG03.

**Tarefa a Entregar**

Solución Tarefa a Entregar



Examen de la UD03.

Unidade didáctica 4

Unidade didáctica 5

Unidade didáctica 6

Unidade didáctica 7

Unidade didáctica 8

Unidade didáctica 9

Unidade didáctica 10

Unidade didáctica 11

Os meus cursos

ADMINISTRACIÓN

Administración do curso

Configuración do meu perfil

[Inicio](#)[Preguntas Frecuentes](#)[Accesibilidade](#)[Aviso](#)[Privacidade](#)[Contacto](#)

