

UF4. [PAC02] Objetos I

Para la realización de las siguientes actividades deberéis ayudaros del libro de texto, capítulos 6 y 7, y consultar, si lo creéis necesario, internet.

Debéis subir un único archivo comprimido que contenga los ficheros .java o los proyectos creados, con los comentarios que creáis necesarios.

Los ejercicios tienen la siguiente puntuación: el ejercicio 1 y el 2 valen 3 puntos cada uno, mientras que el ejercicio 3 tiene un valor de 4 puntos.

Se valorará positivamente el correcto uso del nombre en los nombres de variables, métodos y clases.

Recordad que la fecha límite para la entrega de esta PAC es el 22 de MARZO.

Sugerencia: Para la realización de estos ejercicios es necesario utilizar Eclipse.

Actividades

Parte práctica

1. Realiza un programa que contenga una clase llamada **Finanzas**, que convierta dólares a euros y viceversa. Codifica los métodos: **dolaresToEuros** y **eurosToDolares**. Prueba que dicha clase funciona correctamente haciendo conversiones entre euros y dólares. La clase tiene que tener:
 - Un constructor **Finanzas()** por defecto el cual establecerá el cambio Euro-Dólar en 1.12 dólares por euro.
 - Un constructor **Finanzas(double)**, el cual permitirá configurar el cambio Euro-Dólar.
2. Realiza una clase **MiNumero** un nuevo programa, que proporcione el doble, triple y cuádruple de un número proporcionado en su constructor (realiza un método para doble, otro para triple y otro para cuádruple). Haz que la clase tenga un método **main** y comprueba los distintos métodos.

3. Crea la clase **Coche** con dos constructores. Uno no toma parámetros y el otro sí. Los dos constructores inicializarán los atributos **marca** y **modelo** de la clase. Crea dos objetos (cada objeto llama a un constructor distinto) y verifica que todo funciona correctamente. Recuerda crear los métodos para acceder y modificar los atributos privados.

Entrega: Entregar la solución en una carpeta comprimida con el nombre nombre_apellido1_apellido2_NúmeroUF_NumeroPAC donde se incluya todos los archivos y documentos generados necesarios para la solución de estos ejercicios.