1.- Realizar una clase finanzas que convierta dolares a € y viceversa. La clase tiene que tener:

un atributo "cambio: double"; un constructor por defecto el cual establecerá el cambio dolar-€ en 1,36; otro constructor (double), el cual permitirá configurar el cambio dolar-€; un metodo dolaresToEuros(mis dolares); otro metodo eurosToDolares(mis euros);

2.- Supongamos que tenemos un campo, éste a su vez tendrá un número determinado de olivos con sus atributos (edad, número de olivas, etc). Nuestro campo tendrá una función que será generar una serie de beneficios para la producción.

* La clase se llamará campo
* Las variables que guardarán los atributos propios de cada objeto, tb llamadas variables de instancia o miembros dato serán:
  + int kilosOlivas;
  + int edadOlivo;
* los objetos serán cada uno de los olivos
* los constructores recibirán el valor de los atributos para asignarlo a las variables de instancia.
* Los métodos beneficio que devuelve el total de multiplicar el precio del Kg por el nº de kg

3.- Realizar una clase de nombre **Alimento** cuyos objetos representan alimentos. Estos se identifican por una descripción alfanumérica que representa el nombre del alimento y tendrán además los siguientes atributos:

* Contenidos en lípidos expresada en %
* Contenidos en hidratos de carbono expresada en %
* Contenidos en proteínas expresada en %
* Si es o no de origen animal
* Contenidos en vitaminas expresado en los códigos ( A alto M medio B bajo)
* Contenidos en minerales expresado en los códigos ( A alto M medio B bajo)

La clase tiene dos constructores, uno que admite como argumentos el nombre del alimento y otro que admite todos los atributos.

La clase tiene los siguientes métodos:

**esDietetico** retorna cierto si el alimento contiene menos del 20% de lípidos y el contenido en vitaminas no es bajo.

**muestraAlimento** retorna una descripción del alimento

**calculaContenidoEnergetico** retorna el contenido en calorías de un gramo de alimento, considerando que:

* Un gramo de lípidos contiene 9,4 Kcal.
* Un gramo de proteínas contiene 5,3 Kcal.
* Un gramo de hidratos de carbono contiene 4,1 Kcal.

**esRecomendableParaDeportistas** retorna cierto si el alimento cumple la siguiente lista:

* Proteinas 10 – 15 %
* Lípidos 30 – 35 %
* H. de Carbono 55– 65 %

2.- Crear una aplicación en la que se solicita al usuario los datos de un alimento, se genere un objeto de la clase alimento y se muestre los datos del alimento, el contenido energético, si es dietético y recomendable para deportistas.