Ejercicio 2.1: Clase Temperatura (\*)

Escribe en Java una clase Temperatura que convierta de grados Celsius a Farenheit y viceversa. Para ello crea dos métodos:

**double celsiusToFarenheit(double) double farenheitToCelsius(double)**

Recuerda que, para convertir de una unidad a otra, la fórmula adecuada es:

De Farenheit a Celsius: C = (F – 32) / 1,8

De Celsius a Farenheit: F = (1,8) x C + 32

Escribe también un método main() para poder probar los métodos anteriores a partir de un número introducido por el usuario del programa.

Ejercicio 2.2: Clase ConversorDivisas (\*)

Escribe una clase llamada ConversorDivisas que convierta pesos en dólares y viceversa, mediante dos métodos llamados dolaresAPesos() y pesosADolares(). La clase contará con dos constructores.

El constructor ConversorDivisas() establecerá el tipo de cambio en 92,73.

El constructor ConversorDivisas(double) permitirá configurar el tipo de cambio al crear el objeto.

Como en el ejercicio anterior, también debes escribir un método main() que te permita comprobar que el programa funciona correctamente a partir de datos introducidos por teclado.

Ejercicio 2.3: Clase MiNumero (\*)

Escribe en Java una clase llamada MiNumero que calcule el doble, el triple y el cuádruple de un número y permita sumarlo y restarlo con otros números.

Los métodos de la clase deben ser:

* Constructor sin parámetros (establecerá el número a cero)
* Constructor con parámetro entero (asignará ese valor al número)
* Método cambiaNumero(int): permite asignar un nuevo valor al número
* Método suma(int): permite sumar una cantidad al número
* Método resta(int): permite restar una cantidad al número
* Método getValor(): devuelve el valor actual del número
* Método getDoble(): devuelve el doble del valor actual del número
* Método getTriple(): devuelve el triple del valor actual del número
* Método getCuádruple(): devuelve el cuádruple del valor actual del número

Ejercicio 2.4: Clase Peso (\*)

Crea una clase llamada Peso que tenga estas características:

* Un constructor al que se le pase un peso y la unidad de medida en la que está tomado, que puede ser Lb (libras), Oz (onzas), Kg (kilogramos) o g (gramos)
* Un método getLibras() que nos devuelva el peso en libras.
* Un método getOnzas() que nos devuelva el peso en onzas.
* Un método getPeso() que nos devuelve el peso en kilogramos.

Puedes encontrar en Internet las equivalencias entre estas unidades de medida.

Ejercicio 2.5: Clase Distancia (\*)

Programa una clase Distancia con dos métodos:

* millasAMetros(): tomará como parámetro una distancia expresada en millas y la transformará en kilómetros.
* millasAKilometros(): hará lo mismo, pero convirtiendo las millas en kilómetros.

(Una milla marina equivale a 1852 metros)

Ejercicio 2.6: Restaurante (\*)

En un restaurante especializado en huevos fritos con chorizo necesitan un programa que les calcule cuántos platos de huevos con chorizo pueden preparar con la cantidad de existencias disponibles en la cámara frigorífica.

Escribe los siguientes métodos:

* constructor(int, double): recibirá el número de docenas de huevos y de kilos de chorizo disponible en el frigorífico.
* addHuevos(int): incrementa el número de docenas de huevos.
* addChorizos(double): incrementa el número de kilos de chorizo.
* getNumPlatos(): devuelve el el número de platos de huevos con chorizo que se pueden ofrecer con las existencias actuales, teniendo en cuenta que cada plato necesita una media de 2 huevos y 200 gramos de chorizo.
* sirvePlato(): disminuye el número de huevos y de kilos de chorizo porque se ha servido un plato (2 huevos menos y 200 gramos de chorizo menos)
* getHuevos(): devuelve el número de huevos (no de docenas) que quedan en la cámara.
* getChorizo(): devuelve el número de kilos de chorizo que quedan en la cámara.