

1. Diseñe la clase **Docente** con los atributos públicos:

- o Código (Tipo entero)
- o Nombre (Tipo cadena)
- o Horas trabajadas (Tipo entero)
- o Tarifa por hora (Tipo real).

Implemente, además:

- ✓ Un método público que retorne el sueldo (horas * tarifa).

Tomando la clase **Docente**:

- ✓ Declare y cree un objeto de tipo Docente.
- ✓ Ingrese datos fijos.
- ✓ Visualice todos sus datos.

2. Diseñe la clase **Números** con los atributos públicos:

- o Número1 (Tipo entero)
- o Número2 (Tipo entero)
- o Número3 (Tipo entero)

Implemente además los siguientes métodos:

- ✓ Un método que retorne el número menor.
- ✓ Un método que retorne el número mayor.
- ✓ Un método que retorne el número del medio (ubicado entre el menor y el mayor).

Tomando la clase **Numeros**:

- ✓ Declare y cree un objeto de tipo Numeros.
- ✓ Ingrese datos fijos.
- ✓ Visualice todos sus datos.

3. Diseñe la clase **Equipo** con los atributos públicos:

- o Código (Tipo entero)
- o Marca (Tipo cadena)
- o Color (Tipo cadena)
- o Precio en dólares (Tipo real)

Implemente, además:

- ✓ Un método que retorne el precio del equipo en soles. Considere que: 1 dólar = 3.32 soles.
- ✓ Un método que retorne el precio del equipo en euros. Considere que: 1 euro = 1.16 dólares.

En la clase principal, a la pulsación del botón Procesar:

- ✓ Declare y cree un objeto de tipo Equipo.
- ✓ Ingrese datos fijos.
- ✓ Visualice todos sus datos.