

6.- Date cuenta que en la clase **Ganado** el número 1 representa a los BECERROS, el 2 a las LECHERAS y el 3 a los TOROS. El manejar constantes numéricas dentro del código lo vuelve complejo de entender, por lo que es mejor definir y usar Constantes con nombres significativos. Las palabras **static final** nos permiten definir constantes.

a) Inserta la definición de las siguientes constantes en la clase Ganado:

```
static final int BECERROS=1;  
static final int LECHERAS=2;  
static final int TOROS=3;
```

b) Ahora, reemplaza las constantes numéricas 1,2 y 3 usadas en el switch() del método **compra**, por las constantes **BECERROS**, **LECHERAS** y **TOROS**, respectivamente. También cambia las constantes 1,2 y 3 del método main de la clase Principal: usa las constantes haciendo referencia a su clase.

Corre nuevamente la aplicación java y los resultados serán los mismos, pero tu programa será mas fácil de entender.

7.- Crea una nueva clase **Costos.java**. En esta clase declara los siguientes campos **estáticos**:

```
static float costoL=18000;  
static float costoB=15000;  
static float costoT=12000;
```

define también tres métodos estáticos con los siguientes nombres:

getCostoBeceros, **getCostoLecheras** y **getCostoToros**

cada uno de ellos calculará y devolverá el costo de un cierto número de animales (pasado como parámetro), multiplicando el número de animales por el costo respectivo.

8. Modifica la clase **Principal2.java** para que al final se calcule y se despliegue el costo total del ganado. Recuerda que la invocación a un método estático se hace escribiendo el nombre de la **Clase** a la que pertenece, seguida de un punto y luego del nombre del método.