

heater-exercise

Crea un nuevo proyecto en BlueJ llamado heater-exercise.

1. Crea una clase, **Heater**, que represente un calefactor y que contenga un único campo, **temperature**, cuyo tipo sea **double**. El campo **temperature** debe configurarse en el constructor con el valor **15.0**. Define los mutadores **warmer** y **cooler**, cuyo efecto consiste en aumentar o disminuir la temperatura en 5.0°, respectivamente. Define un método selector para devolver el valor de **temperature**.
2. Modifica la clase **Heater** para definir tres nuevos campos de tipo **double**: **min**, **max** e **increment**. Los valores de **min** y **max** deben configurarse mediante parámetros pasados al constructor. El campo **increment** debe inicializarse con el valor **5.0** en el constructor. Modifica las definiciones de **warmer** y **cooler** para que empleen el valor de **increment** en lugar del valor explícito 5.0

Antes de continuar, verifica que todo funciona como antes.

3. Ahora, modifica el método **warmer** para que no permita configurar la temperatura a un valor mayor que el indicado en **max**. De forma similar, modifica **cooler** para que no la permita configurar a un valor menor que **min**. Comprueba que la clase funciona correctamente.
4. Crea un método llamado **setIncrement**, que admita un único parámetro del tipo apropiado y que lo utilice para configurar el valor de **increment**. Este valor debe estar comprendido entre 1.0 y 5.0.