

Si costruisca un oggetto di tipo *CambiaValuta* che permetta di conoscere il controvalore in EURO di una quantità di denaro in una valuta diversa (in particolare Lire Italiane, Marchi Tedeschi e Dollari Americani).

NB: indicheremo il tipo di valuta da cambiare mediante numeri interi: per esempio, la Lira Italiana sarà indicata dal numero 1, il Marco Tedesco dal 2, il Dollaro dal 3. Inoltre, il *CambiaValuta* utilizzerà costanti decimali per memorizzare il cambio con l'Euro delle monete a cambio fisso, mentre utilizzerà una variabile decimale per mantenere il cambio del Dollaro, che varia quotidianamente (e potrebbe essere inserito da tastiera).

Il *CambiaValuta* dovrà offrire i seguenti metodi:

- *change(int currency)*: restituisce il numero di unità della moneta in input che servono per avere un Euro. Per esempio, *change(1)=1936,27*
- *calcolaControValore(int amount, int currency)*: per sapere a quanti Euro equivale il quantitativo *amount* di monete di tipo *currency* date in input. Per esempio, 10000 Lire equivalgono a 5.16 Euro

Si definisca una classe applicazione *TestCambiaValuta* che permetta all'utente di conoscere il controvalore in Euro di una certa quantità di Lire, di Marchi e di Dollari, leggendo la quantità da tastiera.