

## Práctica de Funciones Amigas, Constructores con valores por defecto y Array de Objetos

La siguiente práctica se efectuará en grupos, y deberá estar bien documentado, incluir su diagrama de clase UML, el listado del programa e incluir un disquete o CD con el código fuente del programa; en un sobre abierto manila, hasta el 6 de Octubre.

1. **(3 puntos)** Crear un programa que registre los datos correspondientes a una mesa de sufragio, identifique al menos 3 atributos e incluya:
  - Tres Funciones miembro.
  - Un constructor con valores por defecto.
  - Una función amiga que registre los datos correspondientes a N mesas de sufragio.
  - Una función amiga que muestre los datos correspondientes a N mesas de sufragio.

**Sugerencia:** Defina una array de objetos en el programa principal.

2. **(3 puntos)** Cree un programa que implemente las funciones principales para trabajar con una cola simple, habilite un menú.
  1. **Insertar un dato en la cola**
  2. **Mostrar la cola**
  3. **Eliminar un dato de la cola**

Además cree una función amiga que compare si dos colas son o no amigas. Serán amigas si la suma de sus elementos es la misma en ambas colas.

3. **(2 puntos)** Implemente un programa que calcule el tipo de cambio de bolivianos a dólares. Este programa deberá incluir un constructor con valores por defecto.

<b>Cambio</b>
-bolivianos : float
-tipo_cambio : float
-equiv_dolares : float
+calcular() : void
+mostrar() : void
+mostrar_tipocambio() : void
+modificartipocambio() : void

Ejemplo:

Si: bolivianos = 500

Tipo\_cambio = 7,07

Sale:

Equiv\_dolares = 70,72

**Fecha de Entrega:** 6 de octubre