

Ejercicio 1 – Parquímetro



1. Haz una copia lo más parecida posible del modelo de parquímetro que se representa en la imagen anterior. Para ello necesitarás obtener a través de internet las siguientes imágenes: Botón más, botón menos, monedas de 2 y 1 euro, monedas de 50, 20, 10 y 5 céntimos de euro, un icono que solicite la introducción de dinero para utilizar la máquina.
2. Al hacer clic en cada una de las monedas debe incrementarse en ese valor la cantidad de dinero que muestra la variable "Dinero".
3. Al hacer clic en los botones más y menos debe de incrementarse o disminuir el tiempo de parking que deseamos contratar.
4. Cada instante la variable "Cambio" debe de mostrar el dinero que nos debe de devolver la máquina.
5. Ten en cuenta que el valor mínimo que puede tomar la variable "Tiempo de parking" es cero (no puede tomar un valor negativo).
6. El botón "Más" no debe de funcionar si no hemos introducido el dinero suficiente para utilizar el parking durante ese periodo de tiempo y no funcionará hasta que añadamos el dinero suficiente.
7. Diseña una mejora para el funcionamiento de este simulador.