

Practica 1



Carlos Emilio Castañon Maldonado

Sánchez Reza Neider

Amir Gilberto Hidalgo Carrillo



Especificaciones de la práctica

Diseña el prototipo de la interfaz gráfica de un cajero automático con las siguientes funciones básicas:

Digitar NIP al ingresar la tarjeta, consultar saldo, retirar efectivo, cambiar NIP y realizar transferencias.

- Crea las vistas (pantallas) necesarias para hacer un retiro de efectivo exitoso, no es necesario hacer vistas con errores ni pantallas para los otros servicios.
- Utiliza los colores, iconos, tipos/tamaño de letra y todo lo que consideres necesario para hacer un buen diseño de la interfaz gráfica.
- Puedes utilizar cualquier programa (Figma, MockFlow, Paint, Power Point, etc.) o hacerlo a mano, es decir, no necesitas escribir ninguna línea de código.

- Ejemplo: Pantalla 1 ingreso de nip, Pantalla 2 menú de opciones,
Pantalla 3 ingresar/seleccionar cantidad a retirar, Pantalla 4 retiro de efectivo exitoso.



Bienvenido

Por favor, ingrese su tarjeta para comenzar



Ingrese su NIP

Continuar

Cancelar



¡Hola, <nombre_usuario>!

Elige la operación que deseas realizar:

Retiro de efectivo

Consulta de Saldo

Transferencia

Retiro sin tarjeta

Pago Servicios

Cambiar NIP

Finalizar




Retiro de efectivo

Ingresa la cantidad que deseas retirar (máx: <saldo_actual>):

\$ 1234.50

Continuar

Cancelar



**Esperere mientras el cajero
le entrega su dinero**



¡Retiro exitoso!



**¡Hasta luego!
Vuelva pronto :)**