



## AYUDANTÍA N°9 PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Ayudantes

Daniel Durán – Nicolás Rojas

---

Semana del 26 al 30 de mayo, 2025.

---

### ACTIVIDADES

#### Actividad:

El Banco "Finanzas Pauliño" ha solicitado la implementación de un sistema bancario que permita gestionar diferentes tipos de cuentas y realizar operaciones comunes. La institución desea que el sistema esté diseñado usando **principios de orientación a objetos** y aplique tres **patrones de diseño: Singleton, Factory y Visitor**. Además, parte de la información inicial debe ser cargada desde un archivo de texto (cuentas.txt).

titular,saldo,tipo,extra

Titular corresponde a la persona dueña de la cuenta, saldo corresponde al saldo que hay en la cuenta, tipo corresponde el tipo de cuenta que es (ahorro/corriente/empresarial). Además, cada tipo de cuenta tiene atributos específicos, de ahorro tiene una tasa de interés, corriente tiene limite de sobregiro, y empresarial tiene el rut de la empresa.

Se le pide a usted construir un programa que permita lo siguiente:

- Cargar datos al sistema.
- Agregar cuenta.
- Aplicar comisión a las cuentas.
- Mostrar la información de las cuentas.
- Salir del programa.

Se le solicita:

- a) Código del programa.

Consideraciones:

- Se debe hacer uso de los patrones de diseño Singleton, Factory y Visitor.
- Se debe hacer uso de herencia.
- Se debe hacer uso de interfaces.