



## PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

1. Crear una clase llamada cuenta para almacenar datos bancarios, la clase debe tener las propiedades clabe, titular y saldo que se deben inicializar en el constructor, crear también los métodos para agregar dinero (depositar) a la cuenta y retirar dinero. Tener en cuenta lo siguiente:

- Crear un objeto de la clase con los siguientes datos: clabe 01-8547-9, titular: Alberto Palma, saldo: 5000.00
- El programa debe mostrar un menú para seleccionar la opción deseada, 1 para depositar, 2 para retirar, y cualquier otra entrada para salir del programa.
- Se debe ingresar la cantidad a depositar o retirar, validar siempre que la entrada sea correcta (número), en caso de entrada incorrecta regresar al menú.
- Si la cantidad a retirar es mayor que el saldo, mostrar un mensaje de error y regresar al menú.
- Al final, imprimir un recibo con los datos de la cuenta, el saldo anterior, el tipo de movimiento, el monto y el nuevo saldo. Luego regresar al menú para poder efectuar más operaciones.

*Ejemplo de datos de entrada y salida:*

Datos de entrada	Salida
Acción : 1 Monto: ocho	Monto incorrecto
Acción: 2 Monto: 10000	El monto a retirar (\$10000) no puede ser mayor que el saldo (\$5000.00) No se pudo realizar la acción solicitada



Acción: 1  
Monto: 12500

```
Menú
1 - Depositar
2 - Retirar

Ingresa la acción a realizar: 1
Ingresa el monto: 12500
----- Recibo -----

Clabe: 01-8547-9 - Titular: Alberto Palma

Acción: Depósito de dinero
Monto: $12500
Saldo anterior: $5000.00
Nuevo Saldo: $17500.00

-----
```

Acción: 2  
Monto: 256.99  
NOTA: Realizar esta prueba después de la anterior, la respuesta es asumiendo que el saldo de la cuenta es de \$17,500.00

```
Menú
1 - Depositar
2 - Retirar

Ingresa la acción a realizar: 2
Ingresa el monto: 256.99
----- Recibo -----

Clabe: 01-8547-9 - Titular: Alberto Palma

Acción: Retiro de dinero
Monto: $256.99
Saldo anterior: $17500.00
Nuevo Saldo: $17243.01

-----
```