Tendría las siguientes clases estructurales:

1. Cuenta: representa una cuenta financiera. p.ej. Efectivo, venta, gasto;
2. Categoría: la categoría a la que pertenece la cuenta. p.ej. Activos, gastos, ingresos;
3. Mutación: representa una entrada financiera de una cuenta.
4. Transacción: contiene una colección de mutaciones.
5. Dinero: una clase compuesta que usa el objeto Moneda y almacena la cantidad como un entero largo;

Cuando me acerqué al diseño inicialmente, pienso en los patrones de constructor o patrón de análisis. El cálculo de impuestos puede utilizar el Patrón de estrategia. El patrón de observador se puede utilizar para vetar la transacción.

Para tratar con la moneda hay que recordad no solo en qué moneda se ingresó la cantidad, sino también a qué hora se ingresó y cuál era el tipo de cambio de cada moneda en ese momento. Además, también los contadores, cuando se trata de "inexactitudes" en las cantidades. Si se ingresa una cantidad, debe almacenarla tal como se ingresó y no convertirla primero, porque luego no se podrá garantizar que pueda recuperar la cantidad ingresada tal como se ingresó.