

PROYECTO 2 – PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

¿Qué acciones debe poder hacer su programa? Enumérelas.

1. Mostrar Información De La Cuenta
2. Comprar Un Producto
3. Vender Un Producto
4. Abonar A La Cuenta
5. Simular El Paso Del Tiempo
6. Registro De Transacciones
7. Mantenimiento De Cuentas De Terceros
8. Transferencias A Otras Cuentas
9. Pago De Servicios
10. Imprimir Informe
11. Salir De La Aplicación

¿Con qué datos trabajará? ¿Qué información debe pedir al usuario?, defina sus datos de entrada.

- Nombre de Usuario y de las cuentas de los terceros
- Tipos de Cuentas
- Tipos de Moneda
- DPI
- Numero de Teléfono
- Dirección
- Saldo Base / Saldo Inicial
- Número de Cuenta
- Contadores

¿Qué variables utilizará para almacenar la información? Defina el nombre y el tipo de dato que utilizará para gestionar estos datos principales

- private static string Nombre;
- private static string TipodeCuentas;
- private static string TipodeMoneda;
- private static int DPI;
- private static int NumeroTelefonico;
- private static string Direccion;
- private static decimal saldoin;
- private static bool mostrarMenu;
- private static int numeroCuenta;

- private static string tip;
- private static int contadordeLabono;
- private static int contadorTiempo;

¿Qué condiciones o restricciones debe tomar en cuenta? ¿Qué cálculos debe hacer?

- Considerar las excepciones de los límites de cantidad en el DPI, teléfono y número de cuenta.
- Tomar en cuenta en la simulación del tiempo el cálculo del interés y el paso del tiempo
- Considerar que la transacción tiene que ser de 200 a 2000 (es el rango)
- Los porcentajes de venta, compra y de la simulación del tiempo
- Se usan sumas para las compras, restas para las ventas, transacciones, etc.

Algoritmo que implementará en el programa, descrito mediante el Diagrama de Flujo y clases elaborados en Draw.io, para mostrar la lógica de las diferentes

