



Agencia de
Aprendizaje
a lo largo
de la vida

Codo a Codo inicial

Desafío grupal



Write Once, Run Anywhere

(Escríbelo una vez, ejecútalo en cualquier lugar)

Objetivos pedagógicos:

- Tener una experiencia de trabajo grupal cercana a la de la realidad laboral.
- Que el alumno ejercite y aplique a través de una consigna de trabajo concreta, su capacidad lógica de programación adquirida. En principio no se evalúa el dominio óptimo del lenguaje particular, el objeto de este curso es aprender a pensar.
- Que como autodidacta sea capaz de buscar e indagar en recursos para solucionar problemas planteados puntuales que no sean resueltos con los recursos dados en clases.
- Que no se sienta limitado a la hora de plantear su trabajo, es decir que sea capaz de entender que puede plantearse tanto como quiera, pero que sea capaz de establecerse sus propias limitaciones en cuanto al propio balance de tiempo y dedicación, o al ritmo del grupo de trabajo.
- Supere la etapa del miedo al error, y se reponga cada vez mas rápidamente para seguir avanzando hacia el objetivo.
- Que desarrolle la capacidad técnica y el vocabulario técnico apropiado que le permita, con certeza, plantear aquellos errores en los que no puede avanzar.

Criterios de Evaluación

- Que el código **compile**.
- Que el código sea **limpio, ordenado y estructuralmente correcto**.
- Existencia de **comentarios de documentación** con autoría, fecha y versionado.
- **Comentarios** al código que ayuden a entenderlo mejor.
- Respecto a la **semántica**, que los nombres de variables, objetos, clases y métodos sean coherentes con el programa desarrollado.
- **Estructuras de control** planteadas oportunamente y con sus respectivas validaciones lógicas bien desarrolladas.
- **Estructuras de bucles** planteadas oportunamente y con sus respectivas validaciones lógicas bien desarrolladas.
- **Llamadas a métodos** propios o de librerías, correctamente realizadas, al igual que los **anidamientos**.
- Que **no existan** objetos o variables declarados **sin ser utilizados**.
- Que no existan bucles infinitos.

Consigna

* Programar un menú ATM - Cajero Automático (hombe-banking).

1. Que tenga una pantalla de bienvenida y pida usuario y clave no es necesario plantear límites de ingresos.
2. Que al ingresar el menú muestre:
 - a. Datos del usuario, al seleccionarlo mostrará por pantalla los datos y podremos volver al menú inicial o bien salir del homebanking.
 - b. Un saldo ficticio, al seleccionarlo mostrará por pantalla el saldo disponible y podremos volver al menú inicial o bien salir del homebanking.
 - c. Una opción transferencia
 - d. Y una opción pago online.
3. **Tras el cierre** de sesión en todos los casos arrojará la leyenda por favor extraiga su tarjeta.
4. **La operación de transferencia** será a una cuenta ficticia donde podremos colocar CBU o Alias y el monto a transferir, el sistema nos dará aviso de que la operación de transferencia a dicho usuario por el monto establecido fue realizada con éxito, adicionalmente tendremos en cuenta la validación de que el fondo a transferir sea menor o igual al disponible, en caso de que no valide, el sistema nos devolverá la leyenda "La operación no puede realizarse por falta de fondos", tras esta operación el descuento se verá reflejado en el saldo. Esta sección también contendrá la opción cerrar sesión o regresar al menú.
5. **La sección de pago de algún servicio**, El usuario podrá ingresar o seleccionar el nombre de la empresa o servicio a pagar y a continuación el monto a pagar, luego del pago, deberá descontarse este monto del saldo. El sistema deberá permitir seguir pagando servicios mientras el saldo disponible sea mayor al monto a pagar, cuando el saldo sea insuficiente la operación no podrá realizarse y mostrará la leyenda "Saldo insuficiente", esta sección también, tendrá una opción cerrar sesión, o regresar al menú.
6. Los usuarios y claves podrán ser consumidos desde un listado dinámico dentro del código o bien desde un archivo .dat que guarde las estructuras dinámicas.
7. Dejen volar su imaginación tanto como quieran.

Modalidad de trabajo:

- Realizar grupos de no menos de 3 personas.
- La modalidad de trabajo es la siguiente, teniendo siempre presente que es mejor resolver pequeños problemas de a uno a la vez, en vez de un gran problema, se pide:
 - Todos los grupos deberán realizar **si o si los puntos 1, 2.a, 2.b y 3.**
 - Luego, **optativo: en grupo decidirán** por desarrollar **un solo punto** entre los puntos 4, 5,6.
 - Pueden realizar todos los puntos si el grupo así lo desea.
- Por último, **no olvides disfrutar** de lo que estás haciendo!

Herramienta colaborativa sugerida

