

● Proyecto 2: Cajero Automático

Crea una **aplicación web con JavaScript** donde simulemos la interacción con un **cajero automático**.

Al ingresar al cajero, puedes seleccionar la cuenta con la que deseas interactuar. Deben existir al menos tres cuentas. Para esto, puedes trabajar con un arreglo de objetos como el siguiente:

```
var cuentas = [  
  { nombre: "Mali", saldo: 200, password: 'helloworld' },  
  { nombre: "Gera", saldo: 290, password: '133t' },  
  { nombre: "Maui", saldo: 67, password: '123' }  
];
```

Al seleccionar una cuenta, debes ingresar el **password** asociado a la cuenta. Si el **password** es incorrecto, debes notificar al usuario y permitirle intentarlo nuevamente. Si el **password** es correcto, debes mostrar las siguientes opciones:

1. **Consultar saldo**
2. **Ingresar monto**
3. **Retirar monto**

1. Al seleccionar **consultar saldo**, debe mostrar en pantalla el saldo actual de la cuenta
2. Al seleccionar **ingresar monto**, el usuario debe escribir el monto a ingresar. Al ingresar el monto, debe mostrarle al usuario el monto ingresado y el nuevo saldo total.
3. Al seleccionar **retirar monto**, el usuario debe escribir el monto a retirar. Al retirar el monto, debe mostrarle al usuario el monto retirado y el nuevo saldo total.

Como regla de negocio, **una cuenta no debe de tener más de \$990 y menos de \$10**.

Es necesario hacer las validaciones pertinentes en tu código para que no se rompa esta regla de negocio.

RETO EXTRA PLUS:

Si ya posees conocimientos de desarrollo web con html, css y javascript. Haciendo uso del DOM crea una interfaz con html y css que maneje toda la interacción descrita arriba