

	CENTRO UNIVERSITÁRIO UNESP	
	CURSO: FUNDAMENTOS DA PROGRAMAÇÃO	TURNOS: NOITE
	UNIDADE CURRICULAR: PROJETO INTEGRADOR	
	PERÍODO: P2	
	PROFESSOR(A): MESSIAS RAFAEL BATISTA	

PROJETO INTEGRADOR - UNIDADE 1

Danilo Alves de Assis Nobrega
Douglas Manuel Guedes Silva
Emanuel Pedro da Nóbrega Araújo
Edinailton Kléblio da Costa Ferreira
Cauê de Menezes Vieira

App Bancário Digital em JAVA

FUNDAMENTOS DA PROGRAMAÇÃO

INTRODUÇÃO

O software de banco digital está sendo modelado em Java onde estamos usando conceitos vistos em aula e em estudos complementares, para o melhor desenvolvimento e conforto do cliente, aplicando métodos simples mas que entrega tudo que o cliente precisa e lógico, diferenciais.

Nosso app entrega os recursos essenciais de um banco digital que após criar sua conta irá usufruir de todos os recursos, podendo efetuar saques, depósitos, transferências, pagamentos e pedir empréstimos tudo de maneira prática e intuitiva evitando assim que o cliente se sinta perdido.

Além dos recursos básicos de um banco digital nosso app possui também conta dependente, esse recurso serve para que os clientes possam criar contas dependentes da sua própria conta.

A conta dependente tem a finalidade de uma carteira digital, assim os pais podem fazer depósitos para conta de seus filhos, acompanhar as movimentações e fazer investimentos com o consentimento e autorização da conta principal.

Suas vantagens são muitas já que atualmente o número de transações digitais cresceram bastante e tende a aumentar, evitando assim o uso de cédulas e aumentando sua segurança.

Sua interface mantém o padrão da conta principal, mantendo discrição e sutileza, o dependente pode fazer em sua conta, pagamentos, saques, transferências e receber depósito, alguns recursos só serão liberados após a autorização da conta principal.

Após o dependente completar maior idade o app mandará como presente um convite para ter sua própria conta principal com altas vantagens e recursos fidelidade isso com o histórico de uso de sua conta.

CONCLUSÃO

A apresentação do projeto ficou em JOptionPane da biblioteca Swing para ter uma melhor visualização.

Utilizamos o construtor para receber os dados e os métodos get e set para capturar e ler os dados de modo mais seguro.

Fizemos o uso do polimorfismo para ter um código mais limpo de melhor visualização e controle caso precise fazer modificações no código.

Para o login utilizamos o hashmap para não ficar percorrendo toda a lista e sim encontrar o dado que procura através da chave e do valor, deixando o fluxo do código mais rápido.

Ao usuário tentar entrar na sua conta e errar sua senha 3 vezes o acesso ao App será negado e o App fechará, caso a senha esteja correta dentro das 3 tentativas ele será direcionado e terá acesso livre.

Fizemos uso de classe abstrata para receber os valores quando inseridos de forma que não ultrapasse duas casas decimais e ter uma visualização melhor.