

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

Ingeniería en Software y Tecnologías Emergentes



Taller U3-1: Requerimientos de la práctica

Paradigmas de programación

ALUMNOS: Todo el grupo

GRUPO: 941

PROFESOR: Jose Carlos Gallegos Mariscal

Ensenada, Baja California a 01 de abril de 2024.

SISTEMA BANCARIO

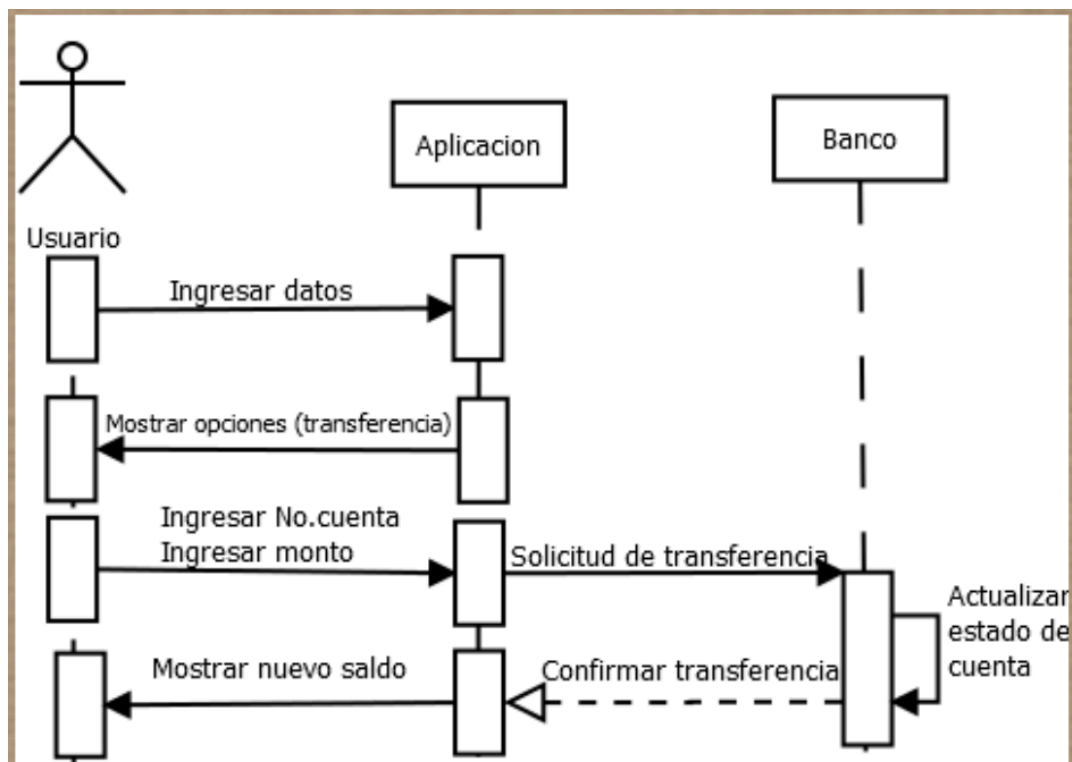
Introducción:

El sistema bancario hecho en Python será un aplicación que mediante el paradigma orientado a objetos simulará un sistema bancario, permitiendo realizar distintas operaciones bancarias como ingresar cuenta, depositar dinero, transferir, retirar dinero, consultar saldo, etcétera.

funcionamiento:

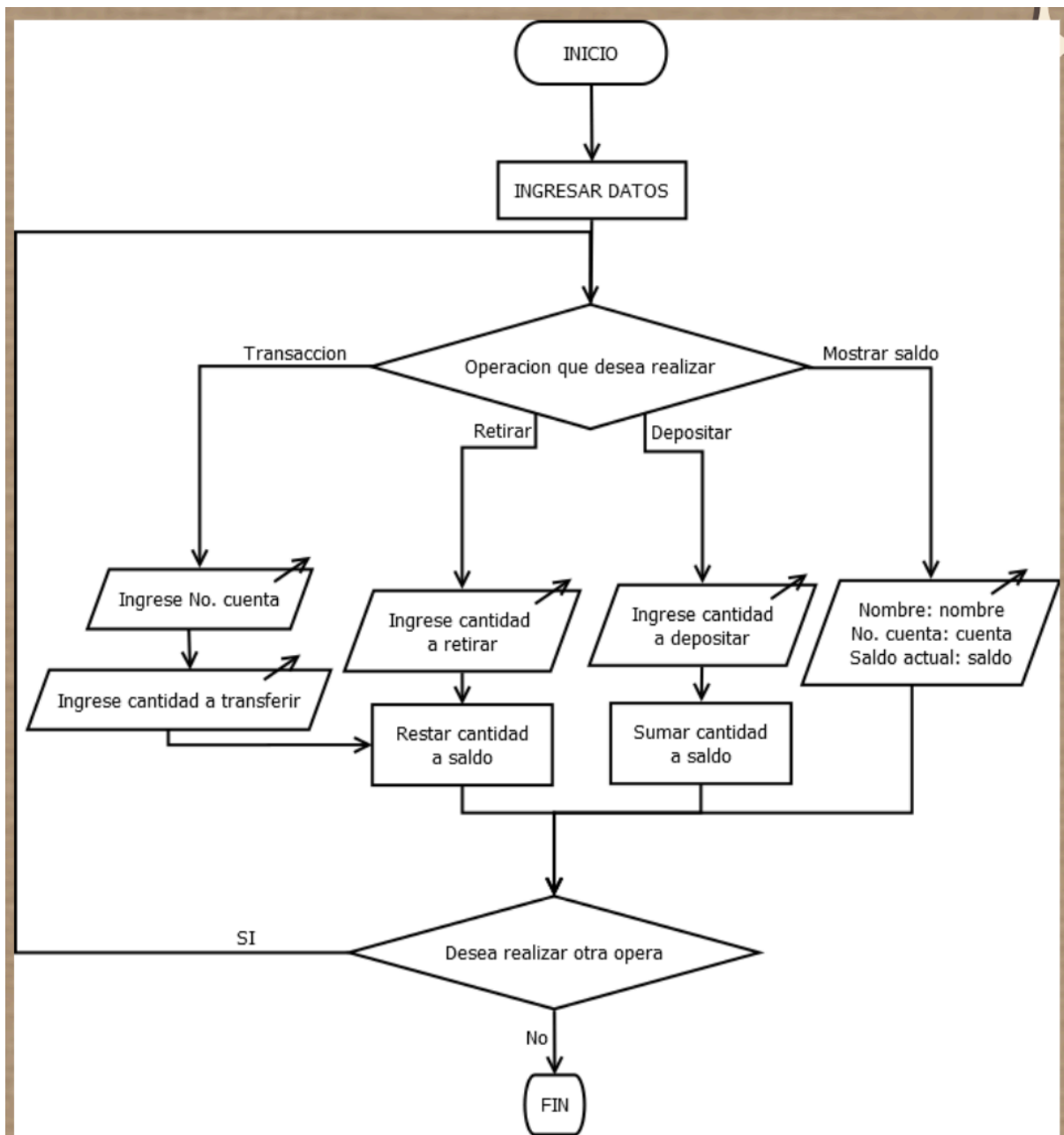
- **clases y objetos:** En el sistema bancario, se utilizarán distintas clases para representar a los clientes, cuentas bancarias y las transacciones. Cada clase tendrá atributos y métodos que definirán su comportamiento y funcionalidad.
- **Abstracción de datos:** La abstracción de datos se usará en el sistema bancario para la representación de entidades y ocultar los detalles internos de su implementación.
- **Encapsulamiento:** Los datos y métodos deberán estar encapsulados dentro de las clases para proteger la integridad de los datos.
- **Herencia:** Se utilizará herencia para crear clases derivadas de otras con el fin de heredar sus atributos y métodos.
- **Polimorfismo:** Aplicar el polimorfismo para permitir que objetos de diferentes clases respondan de manera diferente a la misma llamada del método.

diagrama de secuencia:



Taller U3-1: Requerimientos de la práctica

Diagrama de flujo:



Requerimientos:

- Hecho en lenguaje de programación Python
- Usar paradigma de orientado a objetos
- Contar con las operaciones: Transferir, depositar, retirar y mostrar saldo
- Registrar usuario
- Iniciar sesión

Taller U3-1: Requerimientos de la práctica

Conclusión:

- Nuestra aplicación que será desarrollada en Python aprovechara los principios del paradigma orientado a objetos para ofrecer una solución robusta, modular y fácil de mantener para gestionar operaciones financieras