*Funciones*

Contenido

Tabla de contenido

[Descripción 3](#_Toc142373862)

# Descripción

En este documento se encuentra la referencia al funcionamiento al aplicativo, detalles de cada evento, una descripción e imágenes de ejemplo o mensajes de errores.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | Descripción | Detalles | Imagen o URL |
| 1 | Este cuadro de dialogo debe permitir al usuario escoger entre las opciones de conversión, según los requisitos solo es necesario hacer un conversor de moneda, pero en caso que desees implementar otras funciones en la foto anexada podemos ver una opción de menú con otras funciones. | * Utilice la clase JOptionPane de la biblioteca Javax; * Utilice el método showInputDialog como un objeto para presentar más de una opción; |  |
| 2 | Este cuadro de diálogo debe permitir al usuario ingresar el valor o la cantidad de dinero que desea convertir a la moneda escogida anteriormente, por ejemplo: el usuario ingresará la cantidad de pesos colombianos que quiere convertir a dólares.  Recuerda que este input debe estar validado y no debe aceptar otro tipo de caracteres que no sean del tipo numéricos. | * Utilice el método showInputDialog para que el usuario inserte un valor. |  |
| 3 | Este cuadro de dialogo debe permitir al usuario escoger entre las diferentes monedas a la que desea convertir su dinero. | * Utilice la clase JOptionPane de la biblioteca Javax; * Utilice el método showInputDialog como un objeto para presentar más de una opción para la conversión; |  |
| 4 | Es hora de mostrar para nuestro usuario el valor de la conversión realizada. | * Utilice el método showMessageDialog para mostrar el valor de la conversión. |  |
| 5 | En la tarjeta **Cuadro de diálogo - Entrada de valor** especificamos que no deben permitirse otro tipo de caracteres que no sean números, ahora si el usuario introduce letras o caracteres especiales y presiona ok debe ser mostrado un mensaje apuntando que el valor no es válido. | * Utilice el método showMessageDialog para validar la entrada para que no se acepten caracteres no numéricos. |  |
| 6 | Nuestro cliente desea que nuestro usuario decida que desea hacer después de realizar la primera conversión. Presentamos las siguientes opciones:  -**Yes**: Debe llevar nuevamente a nuestro usuario a menú principal para escoger una opción de conversión.  - **No**: Debe mostrar un mensaje de "Programa Finalizado"  - **Cancel**: Debe mostrar un mensaje de "Programa Finalizado" | * Utilice el método showConfirmDialog para preguntar al usuario si desea continuar usando el programa. |  |
| 7 | Como lo definimos en la **tarjeta Cuadro de diálogo - ¿Desea continuar?** si el usuario selecciona la opción **No** o **Cancel** utilice showMessageDialog para que pueda cerrar el programa. con el mensaje *"Programa Terminado"* |  |  |