

Clase Persona:

Atributos:

- DNI (cadena)
- Nombre (cadena)

Métodos:

Sin métodos, sólo el constructor

Clase Cuenta:

Atributos:

- numCuenta (entero)
- saldo (entero)

Métodos:

Constructor: Cuenta (int nc, int saldo)
public int **saldo** ()
{<devuelve el saldo>}
public void **ingreso** (int cantidad)
{<aumenta el saldo>}
public void **reintegro** (int cantidad)
{<disminuye saldo>}

Clase Banco:

Atributos:

- array de objetos de la clase Cuenta
- int MAX_CUENTAS
- int MAX_SALDO

Métodos:

- El constructor crea un banco con MAX_CUENTAS y cada cuenta con un saldo aleatorio entre 0 y MAX_SALDO.
- public void **transferencia** (int origen, int destino, int cantidad)
transfiere un cantidad de dinero de la cuenta origen a la destino. Si no hay dinero suficiente en la cuenta origen imprime un mensaje de error y no hace la transferencia.
- public int **auditoria** ()
hace un recorrido del array para saber la cantidad de dinero que hay en un momento dado en el banco

Clase Cliente:

Hereda de Persona

Atributos:

- MAX_TRANSFERENCIAS

Métodos:

- Su constructor: public Cliente (Banco banco, int dni, String nombre)
- void hacerOperaciones () {
Realiza una transferencia de una cantidad aleatoria entres dos cuentas aleatorias.

Clase Principal:

- Crea el banco
- Hace una auditoría
- Crea varios clientes e invoca su método hacerOperaciones
- Hace otra auditoría para ver si coincide la cantidad inicial con la final (debe coincidir)