

Cajero Automático

Ejercicio Obligatorio 01

Introducción

Llegó fin de mes y Frank ha cobrado finalmente su anhelado sueldo, el cual destinará a comprarse diversas skins en el juego Valorant. Desafortunadamente, sus jefes permanecen en la edad de piedra y aún el pobre Frank cobra su sueldo en efectivo.

El desventurado Franki caminaba desconsolado y sumamente desanimado por la Av. Coronel Díaz hasta que, muy oportunamente, se cruzó con un cajero automático. Un pequeño resplandor de esperanza destelló sobre la retina de sus tristes ojos, cuando se le ocurrió ingresar el efectivo a su cuenta bancaria. Después de múltiples intentos por ingresar su clave, la cual recuerda muy vívidamente, e incluso la tiene escrita en la pared de su habitación (2503), Franki concluyó que el artefacto se encuentra defectuoso.

De alguna manera sospechosa y probablemente poco legal, consiguió el código fuente del cajero automático. Recordó que sus alumnos ahora saben programar en Python y que podrán darle una mano.

Enunciado

Dado el código que se encuentra en el archivo **cajeroAutomatico.py**, se le deben realizar los siguientes ajustes:

1. Modificar el código de manera tal que el mensaje mostrado al ingresar la clave correctamente sea "Bienvenido Franki-kun"
2. Escribir el código necesario para que el cajero automático permita un máximo de 3 intentos al ingresar la clave, y lance un mensaje de error cuando se intente ingresar más veces
3. Implementar la función `cambiarClave`, la cual debe validar que la nueva clave recibida no pueda contener más de 4 dígitos numéricos (investigar el método `isdigit()`)

Condiciones de entrega

- Se deberá entregar un **único archivo .zip** que contenga el archivo .py con las modificaciones pertinentes
- El nombre del archivo debe respetar el formato **Nombre-Apellido.zip**
- La entrega se realizará por **Classroom**
- Se recibirán entregas hasta las 23:59 hs del día 11 de abril del 2022