

1. Aplicación de un banco online (cliente)
2. El usuario debe tener posibilidad de acceder a la aplicación con sus credenciales o registrarse si no lo ha hecho anteriormente.
Después de la entrada verá su área personal, donde podrá consultar el estado de sus cuentas y tarjetas y el histórico de transferencias y pagos con tarjetas. También, podrá gestionar sus cuentas (crear una nueva cuenta, eliminar una cuenta, hacer una transferencia), tarjetas (pedir una tarjeta nueva, bloquear una tarjeta, pagar con tarjeta o pedir un reembolso). Además, tendrá posibilidad de cambiar sus credenciales de entrada a la aplicación y cambiar el estilo visual de la aplicación.
3. Para implementar la funcionalidad de la aplicación, crearé los packages:
 - 1) Para las clases necesarios para implementar las acciones posibles de un usuario. La clase principal "Cliente" va a tener la funcionalidad de creación de las bases de datos de transferencias de los usuarios (el nombre de la base será el NIF del cliente).
 - 2) Para el banco, que guardara la base de datos definitiva de los clientes.
 - 3) Para el Front-End, donde habrá clases de ventanas de la aplicación.
 - 4) Para el Back-End, que es básicamente un gestor de las Bases de datos con funciones de creación y eliminación de las tablas (de banco y de clientes con sus transferencias), y las demás operaciones con las bases.
 - 5) El Main que sólo tendrá una clase Main.
4. Diagrama de flujo inicial (en la página siguiente)

