

Proyecto | ATM

Equipo 5



Armando Hernandez Arreola_
Pablo Uriel Torres Ruiz_
Jose Antonio Serrano Peña_
Juan Pablo Garay Alcaraz_

Introducción_

Se desarrollará un programa simulador con lenguaje Java en el cual se realizará un cajero automático con sus funciones más básicas: Retiro de dinero, consulta de saldo y depósito de efectivo. Debe tomarse en cuenta que esto será una MVP del producto final para así poder cumplir con los requerimientos designados en el proyecto. Se desarrollará con la metodología Agile Scrum la cual involucrará a los 4 miembros activos del proyecto informando diariamente los avances y problemas que se lleguen a presentar, el ATM deberá de poder realizar login mediante nombre de usuario y pin para acceder y posteriormente hacer alguna de las 3 operaciones anteriormente mencionadas.

Bajo las limitantes de tiempo y conocimiento que tuvimos en el proyecto nos decidimos a desarrollar un cajero automatico el cual cumpla con las funciones principales.
Es requerido tener IntelliJ IDEA para poder buildear el codigo y poder visualizar la funcionalidad completa.

A continuación se muestran capturas de pantalla del código ejecutándose en tiempo real.
Para mayor información a cerca del proyecto, como buildear la aplicación y sobre todo el código es necesario consultar el repositorio del proyecto.
https://github.com/PabloGarayA/atm_simulator

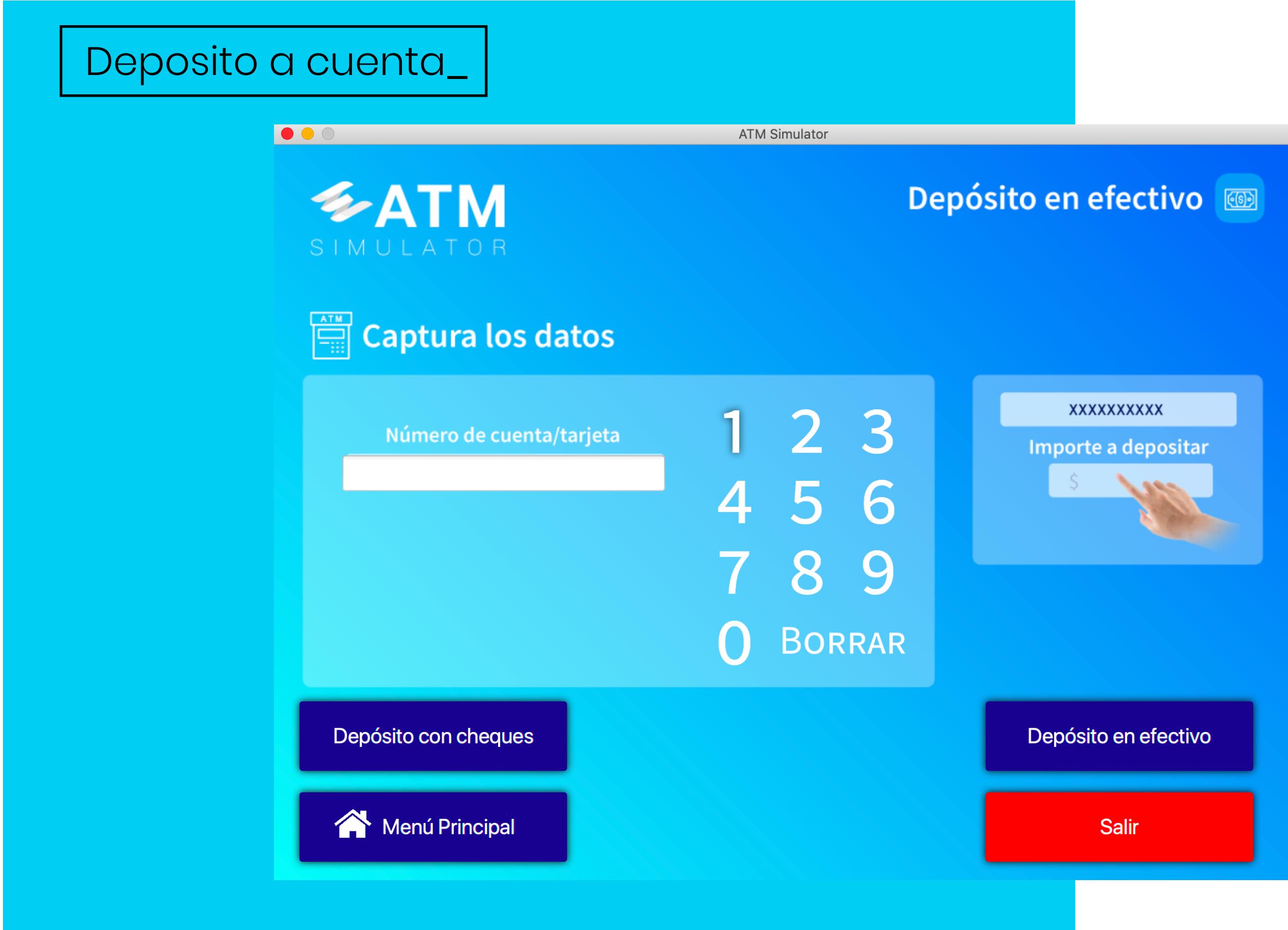
Dashboard usuario_



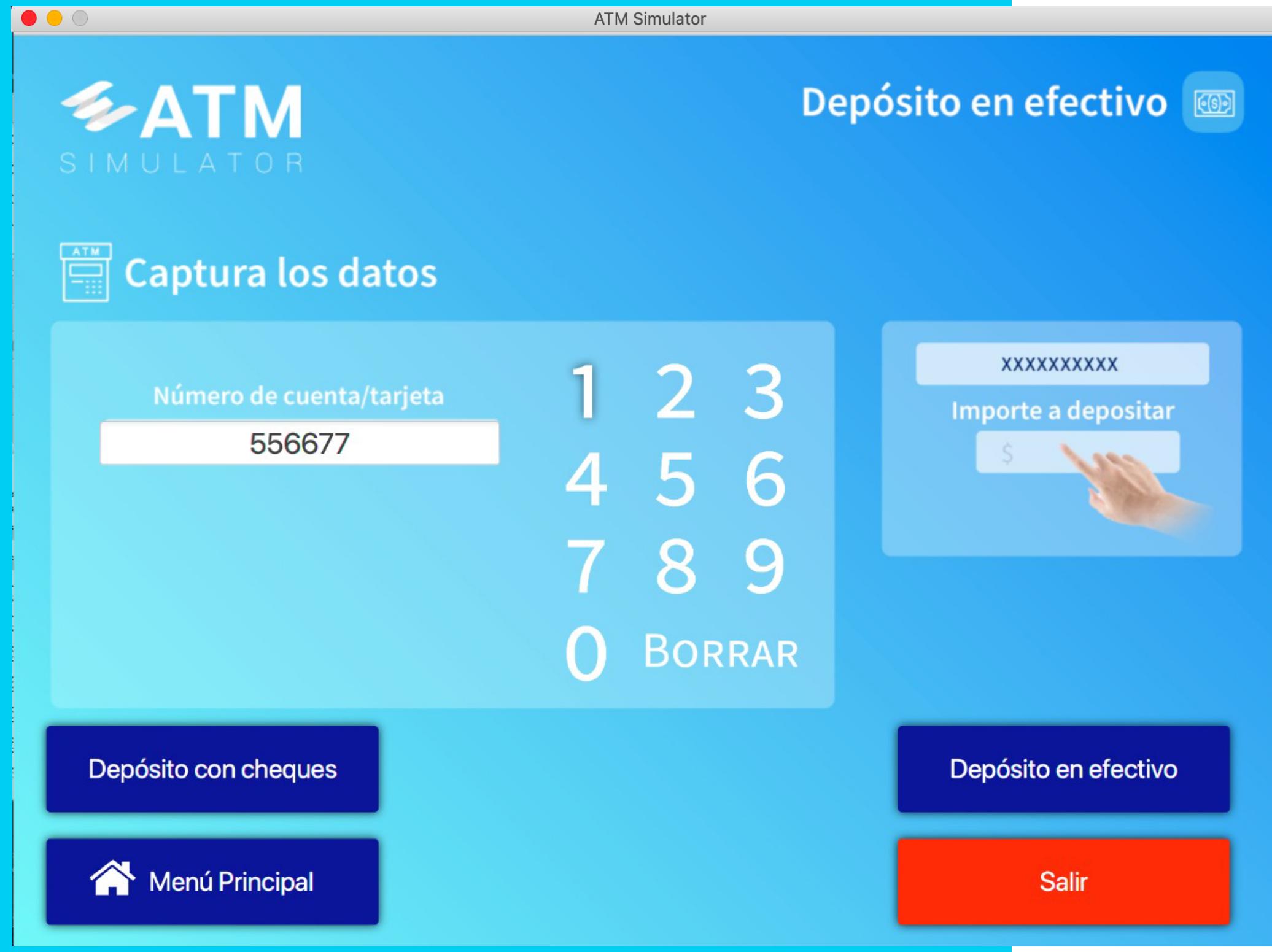
Opciones ATM_



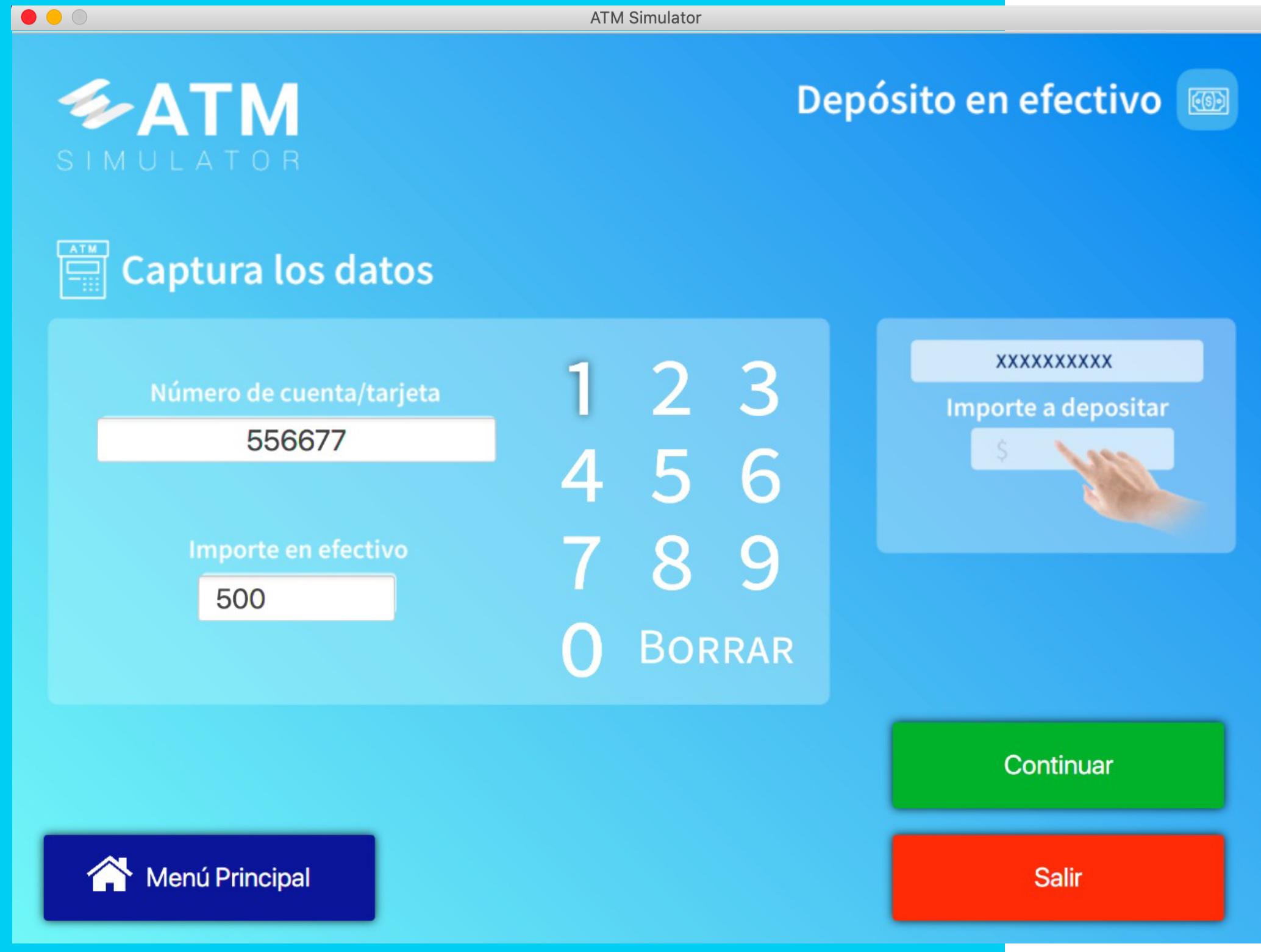
Deposito a cuenta_



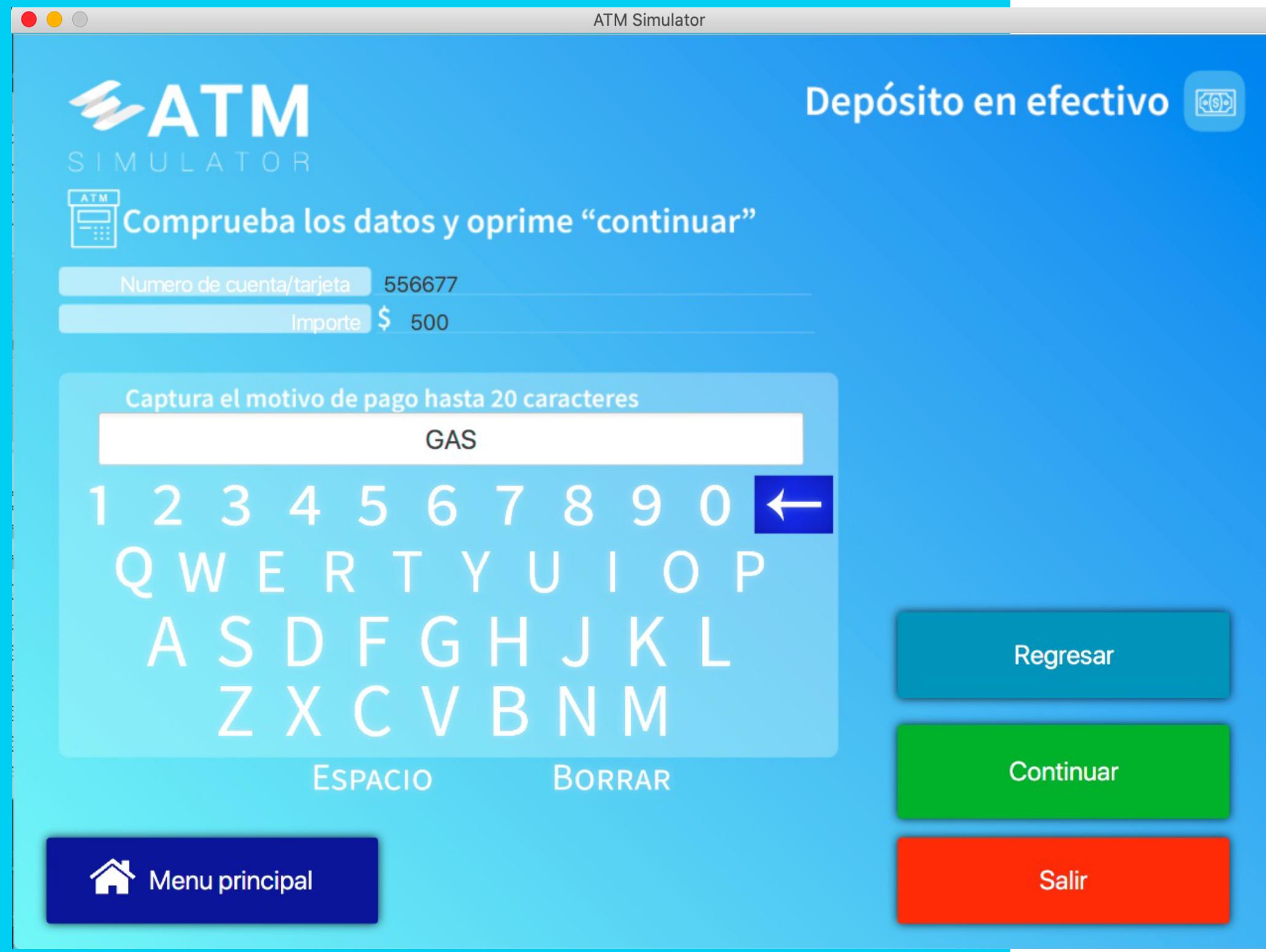
Captura de datos a cuenta_



Importe a depositar_



Captura de datos_



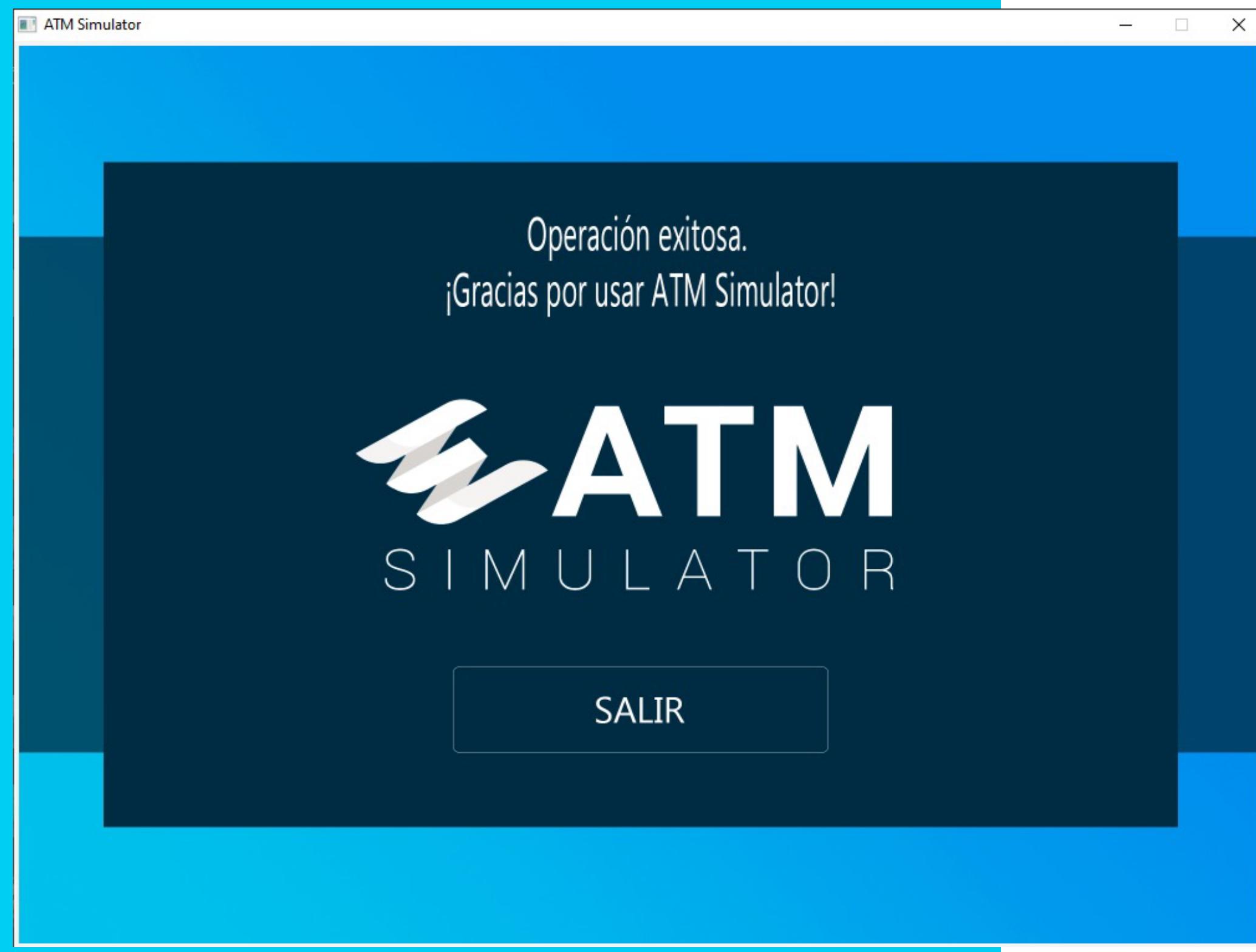
Transferencia realizada_



Retiro sin tarjeta



Retiro realizado_



Codigo_

The screenshot shows a Java application interface within an IDE. The title bar indicates the project is 'atm_simulator' and the current file is 'Menuprincipal.java'. The code itself is as follows:

```
package sample;

import ...

public class Menuprincipal implements Initializable {

    @FXML
    private AnchorPane pantallaMenuPrincipal;

    @Override
    public void initialize(URL location, ResourceBundle resources) {
    }

    @FXML
    private void salirMenuPrincipal(ActionEvent event) throws IOException {
        FXMLLoader pane = FXMLLoader.load(getClass().getResource("depositaracuentas.fxml"));
        pantallaMenuPrincipal.getChildren().setAll(pane);
    }

    @FXML
    private void depositarACuentas(ActionEvent event) throws IOException {
        FXMLLoader pane = FXMLLoader.load(getClass().getResource("retirocontarjeta.fxml"));
        pantallaMenuPrincipal.getChildren().setAll(pane);
    }

    @FXML
    private void retiroConTarjeta(ActionEvent event) throws IOException {
        FXMLLoader pane = FXMLLoader.load(getClass().getResource("retirocontarjeta.fxml"));
        pantallaMenuPrincipal.getChildren().setAll(pane);
    }
}
```

The left sidebar displays the project structure, showing various Java files like 'Menuprincipal.java', FXML files like 'menuprincipal.fxml', and resource files like 'imagen1.png'. The bottom navigation bar includes tabs for 'Git', 'Run', 'TODO', 'Problems', 'Terminal', and 'Build', along with an 'Event Log' tab at the bottom right.

Codigo_

The screenshot shows the IntelliJ IDEA interface with the following details:

- Project:** atm_simulator > ATM Simulator > src > sample > capturardatos.fxml
- Code Editor:** The current file is capturardatos.fxml, displaying JavaFXML code. The code defines an AnchorPane with various children including an ImageView, Text, Label, and Button.
- Toolbars:** Standard JavaFX toolbars for main, back, forward, and search are visible at the top.
- SIDE BAR:** The left sidebar includes sections for Project, Commit, Pull Requests, Structure, Favorites, and Run.
- Bottom Bar:** Includes tabs for Text and Scene Builder, along with Git, Run, TODO, Problems, Terminal, Build, Event Log, and a status message: "Build completed successfully in 1 sec, 824 ms (7 minutes ago)".

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<?import javafx.scene.control.*?>
<?import javafx.scene.effect.*?>
<?import javafx.scene.image.*?>
<?import javafx.scene.layout.*?>
<?import javafx.scene.text.*?>

<AnchorPane fx:id="pantallaCapturarDatos" prefHeight="722.0" prefWidth="1000.0" xmlns="http://javafx.com/javafx/11.0.1" xmlns:fx="http://javafx.com/fxml/1">
    <children>
        <ImageView fitHeight="729.0" fitWidth="1000.0" layoutX="-1.0" onDragDetected="#salirAMenuPrincipal" pickOnBounds="true" preserveRatio="true">
            <image>
                <Image url="@../Fondos/Capturar%20datos.png" />
            </image>
        </ImageView>
        <Text fill="WHITE" layoutX="84.0" layoutY="203.0" strokeType="OUTSIDE" strokeWidth="0.0" text="Numero de cuenta..." />
        <Text fill="WHITE" layoutX="219.0" layoutY="233.0" strokeType="OUTSIDE" strokeWidth="0.0" text="Importe..." />
        <Label fx:id="displayNumeroDeCuenta" layoutX="292.0" layoutY="181.0" prefHeight="32.0" prefWidth="370.0" text="Numero de cuenta..." />
        <font ...></Label>
        <Label fx:id="displayImporte" layoutX="313.0" layoutY="214.0" prefHeight="26.0" prefWidth="350.0" text="1752" />
        <Button fx:id="numero_uno" layoutX="45.0" layoutY="348.0" maxHeight="46.0" maxWidth="46.0" minHeight="46.0" minWidth="46.0" text="1" />
        <font>
            <Font name="System Bold" size="24.0" />
        </font>
        <graphic>
            <ImageView fitHeight="150.0" fitWidth="46.0" pickOnBounds="true" preserveRatio="true">
                <image>
                    <Image url="@../Imagenes/numero1.png" />
                </image>
            </ImageView>
        </graphic>
    </children>
</AnchorPane>
```