

Ejercicio de motivación:

Escenario: Estamos realizando el software para un banco y uno de los puntos más importantes es saber quién puede aprobar un Préstamo (La clase Prestamo la puede definir a su gusto, como mínimo tendrá: El monto solicitado y un Cliente). Por lo tanto, el banco define las siguientes reglas de negocio:

- Si el monto no supera los \$ 100.000 entonces el ejecutivo de cuenta pueda aprobar el préstamo.
 - Si el monto está entre los \$100.000 y \$500.000, entonces la persona indicada para realizar la aprobación es el líder inmediato de dicho ejecutivo.
 - Si el monto se encuentra entre \$ 500.000 y \$1.000.000 entonces es el Gerente quién debe realizar dicha aprobación.
 - Por montos superiores a los \$1.000.000 entonces la aprobación la realizará el Director.
 - **Aclaración:** La acción de aprobación simplemente asignará un valor true a un atributo definido por usted dentro de la clase Préstamo, y/o mostrará por consola quién aprobó el crédito.
-
- 1) ¿Qué categoría de problema estamos observando? ¿Creacional, comportamiento o estructural?
 - 2) ¿Cuál sería el patrón de diseño que considera adecuado para solucionar nuestro requerimiento?
 - 3) Diseñe su diagrama de clases de dominio y de servicios de negocio.
 - 4) Implemente su código en C# desde una consola, haciendo casos de prueba para cada condición de préstamo establecida. **No implementar DAL.**