

Augusto Sebastián Alvarado Letona

3043302990114

202003485

IPC1 "F" Segundo Semestre

Ing. William Escobar

Aux. Javier Mirón

Proyecto#1

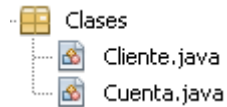
Programa de Banco



Manual Técnico

En este texto se mostrará como funciona el código del programa.

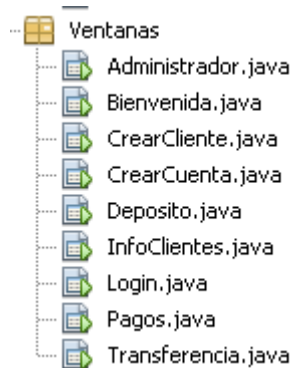
Clases:



En la carpeta de Clases tenemos 2 clases, una llamada Cliente y otra llamada Cuenta. En estas clases tendremos las variables que utilizaremos durante todo el proyecto.

- Cliente: En esta clase declaramos las variables de cui, nombre, apellido y un contador de clientes asociados.
- Cuenta: En esta clase declaramos las variables de id, saldo y un contador para saber el número de cuenta de cada cliente.

Ventanas:



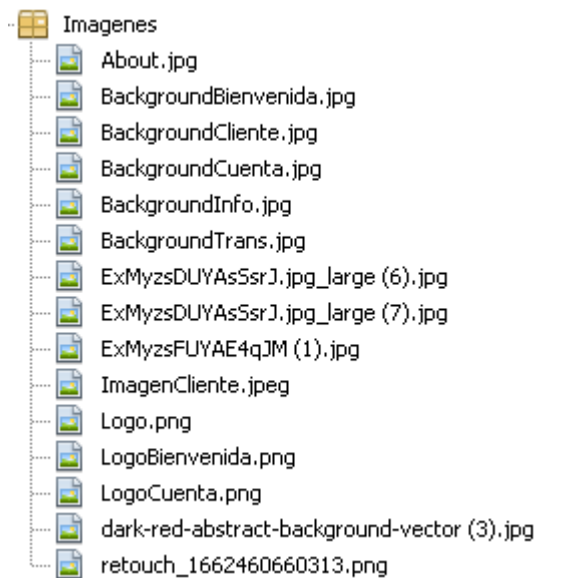
En esta carpeta tenemos todos los frames utilizados en la interfaz del programa.

En estas ventanas están todos los métodos utilizados para el programa.

- Bienvenida: En este frame tendremos los botones de “Ingresar” y “About”. Con estos botones podrán desplegarse nuevas ventanas, en el caso de About un mensaje con la información del creador y en el caso de Ingresar se despliega el Login.
- Login: En esta ventana tendremos un acceso donde tendremos que ingresar el usuario de administrador, en caso de ingresar un dato diferente saltará un mensaje que lo indica.
- Administrador: En esta ventana tendremos diferentes botones que nos llevan a las diferentes ventanas donde se realizan las operaciones.

- CrearCliente: En este frame crearemos todos los usuarios que utilizaremos en el programa.
- CrearCuenta: En esta ventana crearemos la cuenta de los clientes que ya hemos creado.
- InfoClientes: En esta ventana hay 2 tablas las cuales muestran tanto los clientes creados como las cuentas asignadas a estos.
- Depósito: En este frame tendremos la opción de agregar un monto a la cuenta que deseemos.
- Transferencias: En esta ventana podemos transferir cierta cantidad de una cuenta a otra.
- Pagos: En este frame podremos realizar diferentes pagos a servicios a elección.

Imágenes:



En esta carpeta se encuentran todas las imágenes utilizadas en las interfaces para darle una decoración diferente. Estas se agregan en etiquetas de JLabel por medio de la función "icon".