

Introducción

Desarrollo de un monedero digital.

OBJETIVOS

- Desarrollar un sistema que tenga una buena gestión de datos junto con integridad y minimizando la redundancia.
- Mantener el registro de usuarios, transacciones, pagos e historial, etc.
- Desarrollar un sistema que sea fácil de usar en todos los sentidos posibles.
- El objetivo principal es construir un sistema de gestión de entrada y salida de dinero basado en la estructura de un cajero automático.

Software utilizado

- Eclipse para editar Java y el Front-end al mismo tiempo
- Java (Spring Boot, Hibernate)
- Apache Tomcat Server (para manejar las applets y los ficheros jsp del front-end)
- MYSQL para manejar las bases de datos

Características y funcionalidades

Hay dos usuarios principales de esta aplicación, uno es el administrador, el otro es el usuario.

1) *Administrador (Administrador)*

- El administrador puede VER a los usuarios.
- El administrador puede actualizar/eliminar/buscar usuarios.
- Puede mantener el historial de transacciones y bases de datos.
- Puede agregar efectivo al sistema(heredado del sistema ATM)
- Puede cambiar la contraseña.
- Puede gestionar "Mis perfiles".

2) *usuario*

- Puede iniciar y cerrar sesión en el sistema.
- Los usuarios pueden administrar sus cuentas.
- Puede retirar/depositar dinero de cuentas bancarias.
- Puede realizar consultas de saldo.
- Puede ver mini extractos bancarios.
- Puede cambiar la contraseña.
- Puede gestionar "Mis perfiles".

Instrucciones de uso:

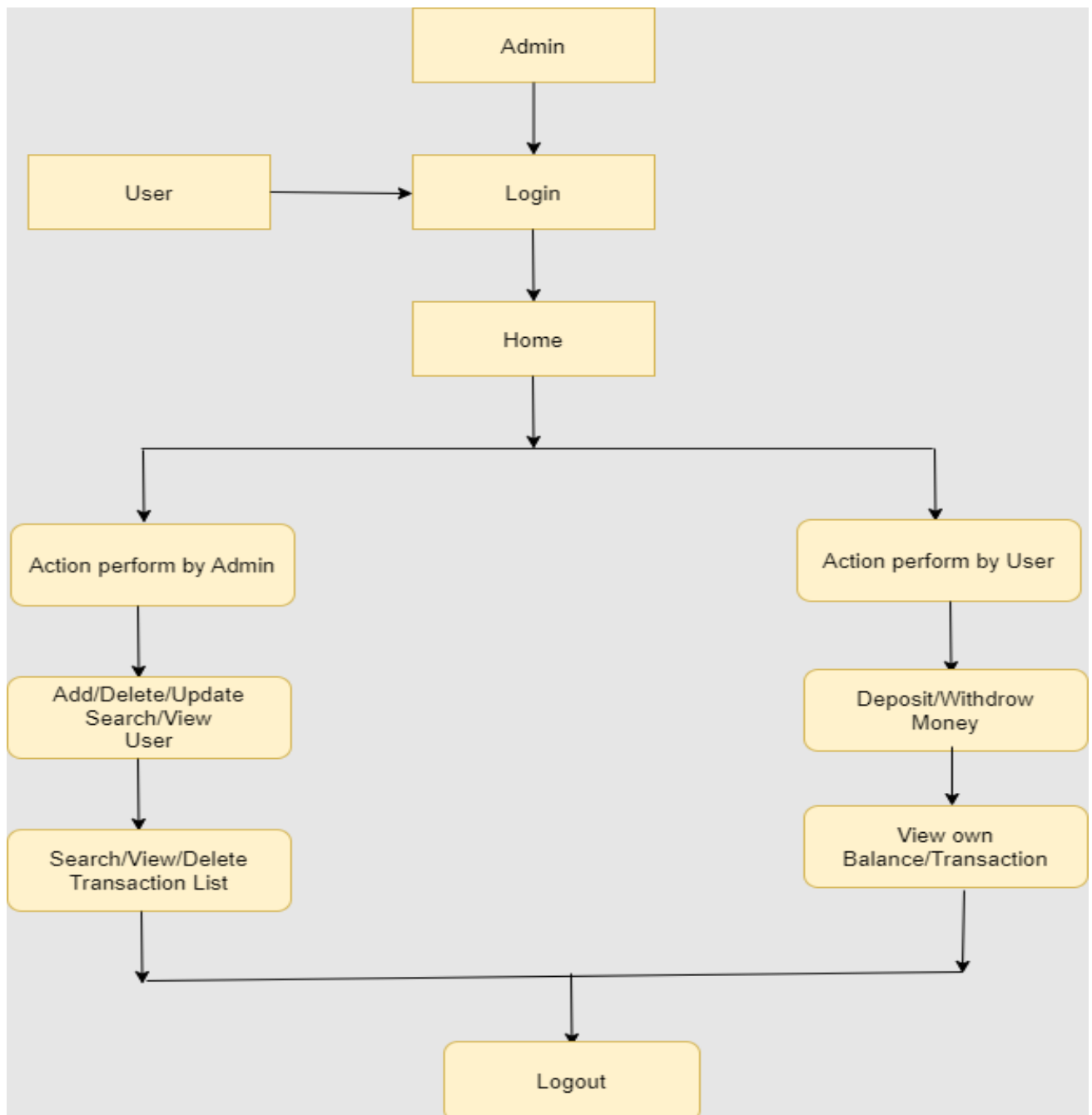
Abrir con Eclipse

Iniciar MYSQL y añadir base de datos ATMMManagementDB

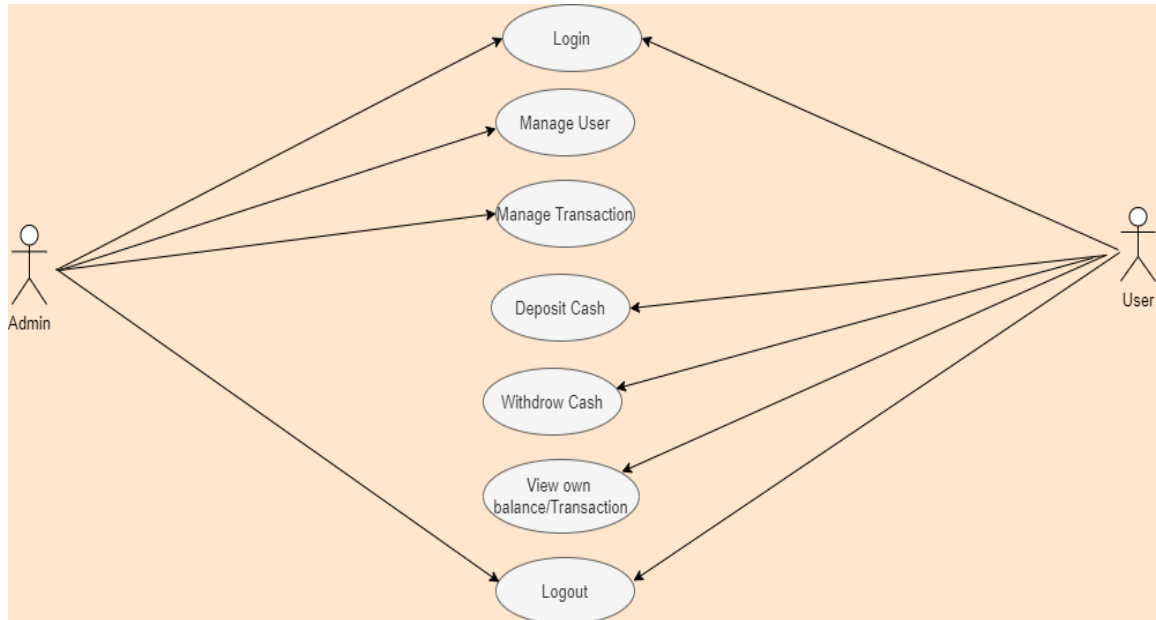
Abrir Script ATMMManagementSystemApplication y ejecutar como Java application

UML Diagramas

DFD diagrams:



Usecase diagrams :



E-R Diagram

