// importar la clase scanner para leer entrada del usuario

import java.util.Scanner;

public class CajeroAutomatico {

public static void main(String[] args) {

Scanner scanner = new Scanner(System.*in*); // Crear objeto Scanner

var saldo = 1000.0; // Saldo inicial

int opcion; // Variable para almacenar la opción del menú

// Repetir el menú mientras la opción no sea salir (4)

do {

//MOstrar Menú de opciones

System.*out*.println(" \n Bienvenido al cajero automatico");

System.*out*.println("1.Consultar Saldo");

System.*out*.println("2. Consultar Saldo");

System.*out*.println("3. Retirar dinero");

System.*out*.println("4. Salir");

System.*out*.println("Selecciona una opción");

opcion = scanner.nextInt(); // Leer la opción elegida por el usuario

// Estructura switch para manejar las opciones del menú

switch (opcion) {

case 1 ->{

// consultar saldo

System.*out*.println("Tu saldo actual es: $" + saldo);

}

case 2 -> {

// Depositar dinero

System.*out*.print("Ingresar el monto a depositar ");

double deposito = scanner.nextDouble();

if (deposito <= 0) {

// Validación: el monto debe ser mayor a cero

System.*out*.println("El monto debe ser mayor a 0.");

continue; // volver al menú sin modificar el saldo

}

saldo += deposito; // Aumentar el saldo

System.*out*.println("Deposito realizado. Saldo actualizado:$" + saldo);

}

case 3 -> {

//Retirar dinero

System.*out*.print("Ingresar el monto a retirar.");

double retiro = scanner.nextDouble();

if (retiro <= 0){

System.*out*.println("Saldo insuficiente. Tu saldo es : $" + saldo);

} else {

saldo -= retiro; // Restar el monto del saldo

System.*out*.println("Retiro exitoso. Saldo restante: $" + saldo);

}

}

case 4 -> {

//Salir del programa

System.*out*.println("Gracias por usar el cajero bonito. ¡Hasta pronto!");

}

default -> {

// opción no valida

System.*out*.println("Opción inválida. Intente nuevamente");

}