

Crear un proyecto llamado Ej2*** (donde *** son vuestras iniciales). El proyecto deberá tener una clase abstracta llamada CuentaBancaria y otras tres clases llamadas CuentaNormal, CuentaPremium y Cajero (que será la clase lanzadora/principal), y todo debe estar dentro de un package con el nombre com.liceolapaz.des.*** (donde *** son vuestras iniciales). El programa deberá escribir el siguiente menú principal por pantalla:

BANCO

1. Crear cuenta
2. Ingresar dinero
3. Retirar dinero
4. Consultar saldo
0. Salir

Escoja una opción:

Si se escoge la opción 1 del menú principal, aparecerá un nuevo menú que nos permitirá crear o bien una cuenta normal o bien una cuenta Premium. El menú será así:

Tipo de cuenta

1. Cuenta normal
2. Cuenta Premium
0. Cancelar

Escoja una opción:

Si se escoge cualquiera de las dos primeras opciones, el programa mostrará un mensaje para pedirle al usuario que indique el saldo inicial de la cuenta y luego creará dicha cuenta. El mensaje mostrado debe ser el siguiente: “Escriba el saldo inicial:”

Si se escoge la opción 0 del submenú, el programa mostrará de nuevo el menú principal.

Si se escoge una opción distinta a las que muestra el submenú, se deberá mostrar por pantalla un mensaje de error advirtiéndole que la opción introducida no es válida y se mostrará otra vez el menú principal.

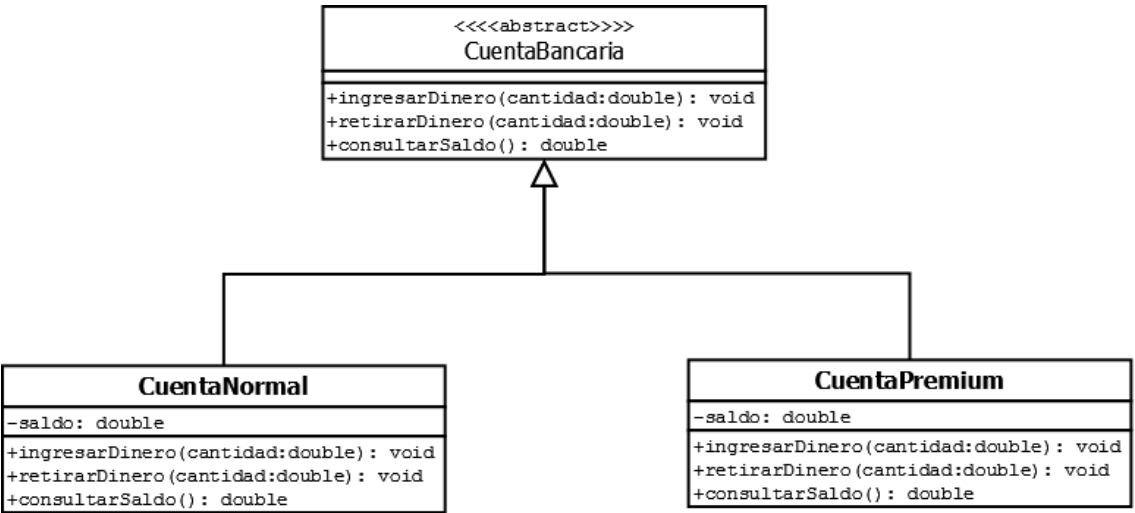
Si se escoge la opción 2 o 3 del menú principal, el programa mostrará un mensaje para pedirle al usuario un valor que luego ingresará o retirará de la cuenta activa en ese momento. El mensaje será el siguiente: “Escriba la cantidad:”. En caso de que no haya una cuenta activa, el programa debe mostrar un mensaje de error y volver a mostrar el menú principal sin dejar ingresar o retirar dinero. Al terminar de ingresar o retirar dinero el programa mostrará el saldo actual de la cuenta con un mensaje similar al siguiente: “El saldo de la cuenta es 90.0”

Si se escoge la opción 4 del menú principal el programa mostrará el saldo actual de la cuenta con un mensaje similar al siguiente: “El saldo de la cuenta es 90.0”

Al escoger la opción 0 del menú principal, el programa terminará y no dejará realizar más operaciones.

Si se escoge una opción distinta a las que muestra el menú principal, se deberá mostrar por pantalla un mensaje de error advirtiéndole que la opción introducida no es válida y volverá a mostrar el menú principal.

A continuación se muestra un diagrama de clases con la jerarquía de clases de las cuentas bancarias:



La única diferencia entre una cuenta normal y una Premium en cuanto al funcionamiento es que una cuenta normal no debe permitir tener saldo negativo y la Premium sí que puede permitir saldos negativos. Por lo demás las dos clases deben comprobar que al retirar dinero o ingresarlo la cantidad pasada como parámetro debe ser positiva. En caso contrario deben mostrar un error por pantalla parecido al siguiente: “La cantidad debe ser positiva”