

● CONSIGNA

Estudio de caso (Valor 15%)

● DESCRIPCIÓN

La programación orientada a objetos (POO) es un paradigma de programación que usa objetos para crear aplicaciones. Esta actividad es de suma importancia para evaluar la programación orientada a objetos, ya que esta se basa en el concepto de crear un modelo del problema de destino en sus programas, además de disminuir los errores y promueve la reutilización del código.

El tema para desarrollar es Implementar una aplicación de escritorio para gestionar las cuentas corrientes de personas físicas de un banco.

Caso: Una entidad bancaria requiere desarrollar un sistema de información para administrar las cuentas corrientes de sus clientes. Entre las características principales que deberá tener la aplicación se encuentran el registro de nuevos clientes, creación de cuentas, retiros, depósitos y generación de reportes varios.

Objeto de interés	Información de interés
Cliente	número de cliente, identificación, nombre, apellidos, dirección, teléfono, correo electrónico, fecha de nacimiento
Cuenta	número de cuenta, saldo, número de cliente
Transacción	número de transacción, tipo de transacción, número de cuenta, saldo actual, monto

- Cree 4 clases: principal, cliente, cuenta y transacción
- La información deberá ingresarse por medio de métodos de acceso - Debe crear un método toString para mostrar el reporte.
- El programa debe tener un menú, donde el usuario sea capaz de escoger opciones para:
 1. Crear una cuenta
 2. Ver el saldo de su cuenta
 3. Depositar dinero (No puede depositar dinero negativo)
 4. Retirar dinero (No debe permitir que retire más dinero del que tiene)
 5. Ver un estado de cuenta donde se pueda ver la fecha en la que se hizo la transacción, el tipo de transacción que se hizo (Retiro o deposito), el balance de la cuenta (la sumatoria de la cuenta con las transacciones).

● INSTRUCCIONES

- Este trabajo se realizará en forma individual.
- Debe entregar el proyecto java mediante un .zip o .raw.
- Comente en su código cuál es su lógica planteada para solucionar este problema, que debe realizar el usuario en sus propias palabras.
- Deben usar JOptionPane para la entrega del trabajo.
- Garantizar que el trabajo entregado es único y de autoría propia del grupo, ya que en caso de detectar similitudes con otros trabajos quedaría anulado.

● RÚBRICA

Indicadores	Niveles de Dominio			
	Receptivo (1) Saber Saber	Resolutivo (2) Saber Hacer	Autónomo (3) Saber Ser	Estratégico (4) Saber Convivir
DD.1 Desarrolla los requerimientos previamente establecidos en el enunciado o las historias de usuario.	Identifica los requerimientos que se van a desarrollar en el enunciado o las historias de usuario.	Aplica conocimientos técnicos en el desarrollo de los requerimientos establecidos en el enunciado o las historias de usuario.	Analiza la aplicación de buenas prácticas en el proceso de desarrollo de los requerimientos establecidos en el enunciado o las historias de usuario	Crea soluciones que satisfagan los requerimientos previamente establecidos en el enunciado o las historias de usuario.
DD.2 Aplica criterio técnico en la definición de una base de datos optimizada y funcional (en caso de que aplique)	Identifica las entidades y atributos para cada tabla necesaria para la base de datos	Aplica conocimientos técnicos en la creación de la base de datos de acuerdo con el motor elegido	Analiza formas de normalización y buenas prácticas necesarias para la creación de la base de datos	Crea una base de datos optimizada y funcional alineada a los requerimientos técnicos del enunciado
DD.3 Vincula el desarrollo de los requerimientos o las historias de usuario a una adecuada funcionalidad.	Identifica los procesos asociados a una adecuada funcionalidad de acuerdo con el enunciado o las historias de usuario.	Aplica criterios de aceptación asociados a los requerimientos establecidos en el enunciado o las historias de usuario.	Analiza las interacciones del usuario final con los requerimientos establecidos en el enunciado o las historias de usuario.	Crea la funcionalidad requerida siguiendo los requerimientos y criterios de aceptación establecidos en el enunciado o las historias de usuario.
DD.4 Presenta el desarrollo de los requerimientos o las historias de usuario en una defensa formal.	Identifica los elementos necesarios para una defensa formal.	Aplica un formato de presentación para la defensa formal.	Analiza preguntas realizadas por el jurado sobre los requerimientos o las historias de usuario desarrollados.	Crea una defensa formal que abarca elementos técnicos y funcionales o de las historias de usuario estipulados en el enunciado.

DD5. Aporta criterio técnico en el desarrollo de la solución, como miembro activo del equipo	Identifica criterio técnico en el desarrollo de la solución, como miembro activo del equipo	Aplica criterio técnico en el desarrollo de la solución, como miembro activo del equipo	Analiza con criterio técnico el desarrollo de la solución, como miembro activo del equipo	Crea con criterio técnico un desarrollo de la solución, como miembro activo del equipo
DD6. Aplica cambios significativos al proyecto utilizando la herramienta de control de versiones (en caso de que se utilice)	Identifica cambios significativos en el proyecto utilizando la herramienta de control de versiones. Menos del 50% de los miembros han realizado "Pull" dentro del proyecto de control de versiones, pull significativo de código.	Aplica cambios significativos en el proyecto utilizando la herramienta de control de versiones. Entre del 50 y menos del 100% de los miembros han realizado "Pull" dentro del proyecto de control de versiones, pull significativo de código.	Analiza cambios significativos en el proyecto utilizando la herramienta de control de versiones. Entre del 50 y menos del 100% de los miembros han realizado "Pull" dentro del proyecto de control de versiones, pull significativo de código.	Crea cambios significativos en el proyecto utilizando la herramienta de control de versiones. El 100% de los miembros han realizado "Pull" dentro del proyecto de control de versiones, pull significativo de código.
D7. Aplica técnicas de prototipado para el desarrollo de los requerimientos o las historias de usuario (en caso de que se solicite)	Identifica los elementos necesarios para la creación del prototipo	Aplica técnicas de prototipado, pero se presentan esquemas deficientes en cuanto a contenido y completitud de las historias de usuario	Analiza técnicas de prototipado y prototipo muestra algunas de las funcionalidades definidas por las historias de usuario o requerimientos	Crea un prototipo que está bien diseñado, con una herramienta adecuada y cumple a satisfacción lo solicitado en esta etapa

Nivel de dominio logrado		
Tipos de Evaluación	Logros	Aspectos a Mejorar
Autoevaluación	DD.1:	
	DD.2:	
	DD.3:	
	DD.4:	
	DD.5:	
	DD.6	
	DD.7	
Sub Total	Sumatoria	
Coevaluación Pares (Compañero)	DD.1:	
	DD.2:	
	DD.3:	
	DD.4:	
	DD.5:	
	DD.6	
	DD.7	
Sub Total	Sumatoria	
Heteroevaluación Formativa Coaching del Profesor	DD.1:	
	DD.2:	
	DD.3:	
	DD.4:	
	DD.5:	
	DD.6	
	DD.7	
Sub Total	Sumatoria	
Nota Final	Regla de tres para obtener los puntos finales	