

- ¿Qué acciones debe poder hacer su programa? Enumérelas.
 1. Solicitar información al usuario
 2. Mostrar la información ingresada
 3. Comprar producto
 4. Vender producto
 5. Abonar Cuenta
 6. Simular el paso del tiempo
 7. Administrar cuentas de terceros (Crear, modificar y eliminar)
 8. Transferencias a terceros
 9. Pago de servicios
 10. Informe de todas las transacciones realizadas
 11. Cerrar el programa
- ¿Con qué datos trabajará? ¿Qué información debe pedir al usuario? defina sus datos de entrada.
 Con varios de tipos numéricos y alfabéticos, al usuario se le solicitara ingresas que tipo de moneda utiliza, su nombre, el tipo de cuenta que tiene, su DPI, su dirección, su numero de teléfono, que acción quiere realizar, el nombre y numero de cuenta al crear una nueva, actualizar la información de una cuenta creada y eliminar una cuenta creada.
- ¿Qué variables utilizará para almacenar la información? Defina el nombre y el tipo de dato que utilizará para gestionar estos datos principales
 Int, string y double para almacenar datos, e instrucciones como If, else, while, break y TryParse para corroborar el ingreso de datos de forma correcta en sus espacios.
- ¿Qué condiciones o restricciones debe tomar en cuenta? ¿Qué cálculos debe hacer?
 Restricciones de no poder gastar mas de lo que la cuenta tiene, poder realizar ciertas acciones un cierto número de veces, no poder abonar con un saldo mayor a 500, el ingreso correcto de datos.
- Algoritmo que implementará en el programa, descrito mediante el Diagrama de Flujo elaborado en Draw.io, para mostrar la lógica de las diferentes acciones

