Universidad Nacional de Asunción

Facultad Politécnica

Primer Examen Final



Grupo: G10

Integrantes:

- Esteban Gabriel Fernandez Arrua 5.425.495
- Carlos Sebastian Alvarez Aranda 5.898.204
- Fabrizio Fabian Román Ruiz Diaz 5.738.080
- José Sebastian Vera Arrieta 5.176.882

Asignatura: Lenguaje de Programación II

Carrera: Ingeniería en Informática

Documentación

Log-in

Para el log-in se tiene una clase llamado Gui_Login en el que despliega una ventana para que el usuario pueda ingresar su número de cuenta y el pin.

Dichos datos son enviados al método estático de Cliente para verificar con la base de datos, que, con la ayuda de la verificación de Password Hashing, cifra el PIN ingresado para compararlo con el ya registrado en la database.

Deposito en cuenta

Para el depósito de cuenta se crea una clase llamado DepositoP, dicha clase se encargará de desplegar una interfaz en la que el usuario debe especificar si desea depositar en cheque o en efectivo; Para la opción cheque, el sistema necesitara el número del cheque y el monto de este, en cambio, si el depósito es en efectivo solo se consultaría el monto. El sistema genera un pin de transacción para el depósito en la que el usuario se encargaría de ingresar, luego de esto se desplegaría el ticket con los datos pertinentes.

Transferencia entre cuentas

Para la transferencia entre cuentas se tiene una clase llamado TransferenciasP en el que se despliega una ventana en el que permite al usuario ingresa la cuenta destino y el monto a transferir. El sistema genera un pin de transacción en el que el usuario deberá ingresar para realizar la transferencia, luego de esto se genera un ticket.

Pago de Servicios:

En el apartado de servicios, se encuentra la clase ServiciosP que se ocupa de mostrar la cantidad de servicios disponibles para abonar, el usuario escoge el servicio que desea pagar junto con la cantidad a liquidar. El sistema se encargar de generar el pin de transacción y verificar que el usuario tenga el monto seleccionado, si es así, se genera un ticket.

Pago de tarjetas

Para el pago de tarjetas se tiene una clase llamado TarjetasP en el que se despliega una ventana con una tabla que muestra todas las tarjetas asociadas a la cuenta, con la marca, el número y la fecha de vencimiento de las tarjetas, permitiendo así al usuario seleccionar una tarjeta e ingresar el monto a pagar.

Saldo de cuenta

Para obtener el saldo de cuenta se tiene una clase llamado Saldo.P en el que se despliega una ventana permitiendo al usuario consultar el saldo de cuenta, generando un pin de transacción en que el usuario deberá ingresar para que el sistema genere un ticket y muestre el saldo de la cuenta.

Historial de Transacciones

En la sección de Historial de Transacciones el sistema consulta a la base de datos sobre todas las transacciones realizadas y los despliega ordenadas por fecha.

Seguridad

Para un manejo seguro de datos, el programa utiliza el algoritmo de hash SHA-1 como encriptación de pines de cuenta. Contando con el pin ya encriptado en la base de datos, se valida si la encriptación del pin ingresado si coincide con el puesto en la base de datos.

Modo de uso

Para las pruebas a realizar, hay que agregar manualmente al proyecto en NetBeans, la librería de SQLite JDBC que contiene los Drivers para poder conectarse a la BBDD, también, en caso de recibir una excepción por no encontrarse la librería AbsoluteLayout, se deberá agregar manualmente, esta librería es propia de NetBeans, por lo que podemos agregarla sin descargar nada, igualmente dejamos en la carpeta libraries los 2 JAR para ser agregados.

Los users de prueba están escritos en el README.md, todo el avance obtenido durante el proyecto está documentado por 18

commits en GitHub, desde la primera versión del proyecto hasta la entregada el día de hoy.

https://github.com/estebanfern/WebBankingSimulator

Imágenes del sistema













