



JAVA WEB

LABORATORIO 02



Eric Gustavo Coronel Castillo
youtube.com/DesarrollaSoftware



INDICE

INSTRUCCIONES GENERALES	3
PROYECTO	3
Requerimiento	3
Ejemplo 1.....	4
Ejemplo 2.....	4
APLICACIÓN	4



INSTRUCCIONES GENERALES

- El laboratorio se resuelve en grupos según las indicaciones dadas en clase.
- Los archivos de la solución se deben empaquetar en un archivo RAR o ZIP.
- Se debe crear un video explicando la solución y ejecución de la solución y subirlo a youtube.
- El archivo de empaquetado de la solución y el enlace del video en youtube se debe enviar al correo del profesor (egcc.uni@gmail.com), en el asunto deben escribir: JAVA WEB LAB 02.

PROYECTO

Requerimiento

La institución financiera "**EUREABANK**" otorga préstamos a personas naturales.

El interés mensual depende del nivel de riesgo según el siguiente cuadro:

NIVEL DE RIESGO	INTERES MENSUAL
1	2.25%
2	3.14%
3	4.25%
4	6.12%

El préstamo se puede dar a 6, 12, 18 o 24 meses.

El cuadro de cuotas se calcula aplicando cuotas decrecientes o amortización constante.



Ejemplo 1

DATOS DE PRESTAMO

- Capital = 1,200.00
- Tiempo = 6 meses
- Riesgo = 3

RESULTADO

- Interés = 4.25%
- Amortización = 200.0

CUADRO DE CUOTAS MENSUALES

MES	SALDO INICIAL	AMORT.	INTERES	CUOTA MES	SALDO FINAL
1	1,200.00	200.0	51.00	251.00	1,000.00
2	1,000.00	200.0	42.50	242.50	800.00
3	800.00	200.0	34.00	234.00	600.00
4	600.00	200.0	25.50	225.50	400.00
5	400.00	200.0	17.00	217.00	200.00
6	200.00	200.0	8.50	208.50	0.00

Ejemplo 2

DATOS DE PRESTAMO

- Capital = 3,600.00
- Tiempo = 6 meses
- Riesgo = 4

RESULTADO

- Interés = 6.12%
- Amortización = 600.0

CUADRO DE CUOTAS MENSUALES

MES	SALDO INICIAL	AMORT.	INTERES	CUOTA MES	SALDO FINAL
1	3,600.00	600.0	220.32	820.32	3,000.00
2	3,000.00	600.0	183.60	783.60	2,400.00
3	2,400.00	600.0	146.88	746.88	1,800.00
4	1,800.00	600.0	110.16	710.16	1,200.00
5	1,200.00	600.0	73.44	673.44	600.00
6	600.00	600.0	36.72	636.72	0.00

APLICACIÓN

Se requiere una aplicación web que permita calcular el cuadro de cuotas de un préstamo.

Se debe desarrollar según las indicaciones realizadas en la clase.