

Alunos: Arthur Schuelter e Gabriel Bozzola.

Disciplina: Programação Orientada a Objetos.

**Package: interfacecaixadebanco.**

Classe Conta:

- Possui duas variáveis do tipo String, que são o usuário e a senha da Conta.
- Possui uma variável Double, que é o saldo da Conta.
- Possui os métodos construtores.

Classe Caixa:

- Representa o ATM.
- Possui uma variável Double, que é o limite diário de dinheiro que o ATM possui.

Classe Transaction:

- Possui uma variável do tipo String, que representa o número da conta.
- Possui uma variável do tipo Conta, que representa a conta do usuário.
- Possui os métodos Getters e Setters.

Classe BalanceInquiry:

- É uma subclasse de Transaction.
- Possui um método do tipo Double, chamada de execute.
- Esse método retorna o saldo da conta, que está armazenada na variável conta (do tipo Conta), presente na superclasse Transaction.

Classe Withdrawal:

- A variável amount representa a quantidade de dinheiro que será retirada da Conta.
- A variável caixa representa o ATM, e é utilizada para verificar e modificar a quantidade de dinheiro disponível no ATM.
- O método execute (do tipo int), retorna 1 se a retirada foi um sucesso, retorna 0 se o saldo do usuário é insuficiente para retirar

dinheiro e retorna -1 se o ATM não possui dinheiro suficiente para transação.

Classe Deposit:

- É uma subclasse de Transaction.
- A variável “amount”, do tipo double, armazena a quantidade de dinheiro que será depositada na conta.
- O método execute, do tipo void, acrescenta o valor amount no saldo da conta (do tipo Conta), presente na superclasse Transaction.

NewJFrame:

- Método NewJFrame inicializa a janela e todos os componentes. Também chama a função inicializaContas, inicializa o buffer (que tem a função de printar as informações na tela) e coloca dinheiro no ATM.
- Método “inicializaContas” recebe um vetor de Contas e colocando em cada posição do vetor uma nova Conta, com usuários, senhas e saldo.
- Os métodos PressOne, PressTwo, PressThree, ..., PressNine e PressZero são as funções responsáveis pelos botões 1, 2, 3, ..., 9 e 0. Cada um desses métodos possui uma série de *ifs* para modificar a utilidade desses botões dependendo em qual tela do Menu estivermos.
- O método PressBackspace é o método referente ao botão Del, ele serve para remover o último carácter da String.
- O método PressBack é o método responsável pelo botão Back, ele serve para retornar para a tela inicial, e resetar todas as variáveis, para que outra pessoa possa acessar sua conta no ATM.
- O método PressEnter é responsável pelo botão Enter, esse botão serve para alternar entre as telas de Menu, e recolher as informações digitadas para as respectivas variáveis.

Diagrama de Classes:

