

## **PRACTICA 5**

Sánchez Alcántara Jesús Esteban

### **ESPECIFICACIONES:**

Programa que ayuda a un cajero bancario a realizar sus operaciones.  
En el programa se utilizaran cuentas bancarias de débito.

La clase Cuenta deberá poder realizar las operaciones:

- Crear una o varias cuentas
- Retirar dinero de ellas (siempre que haya suficiente)
- Depositar dinero en ellas
- Conocer el saldo de la cuenta
- Conocer el dueño de la cuenta
- Conocer su numero de cuenta
- Conocer todos sus atributos

La clase Cajero deberá poseer un menú de usuario que vaya ofreciendo las distintas operaciones que se pueden realizar en cada Cuenta y darle la opción al usuario de realizar o no la operación.  
Finalmente dar un mensaje de despedida.

### **MANERAS EN QUE FUNCIONA**

En la clase cajero habrá varias opciones en las cuales el usuario podrá crear una cuenta o salir.

Hay que poner en la terminal `javac Cuenta.java` e igual con la clase cajero (`javac Cajero.java`) y si no marca ningún error podemos poner `java Cajero` que es la clase principal que le ofrece el menú al usuario.

Para crear una cuenta se escoge la opción 1 y nos pedirá que ingresemos nuestro nombre y una cantidad para iniciar nuestra cuenta y podremos escoger una vez creada nuestra cuenta, cualquiera de las 7 opciones tal y como se muestra en la imagen 1, en la cual se escogió la opción de retirar dinero de la cuenta.

Si queremos depositar dinero en la cuenta se ejecuta y compila igual y al escoger dicha opción, se muestra en pantalla una salida similar a la de la imagen 2.

Si se quiere mostrar el saldo de la cuenta se ejecuta y compila igual y al escoger dicha opción, se muestra en pantalla una salida similar a la de la imagen 3

Si queremos conocer el propietario la cuenta se ejecuta y compila igual y al escoger dicha opción, se muestra en pantalla una salida similar a la de la imagen 4.

Si queremos conocer el numero de cuenta se ejecuta y compila igual y al escoger dicha opción, se muestra en pantalla una salida similar a la de la imagen 5.

Si queremos conocer los datos de la cuenta se ejecuta y compila igual y al escoger dicha opción, se muestra en pantalla una salida similar a la de la imagen 6.

Si queremos salir de la cuenta se ejecuta y compila igual y al escoger dicha opción, se muestra en pantalla una salida similar a la de la imagen 7.

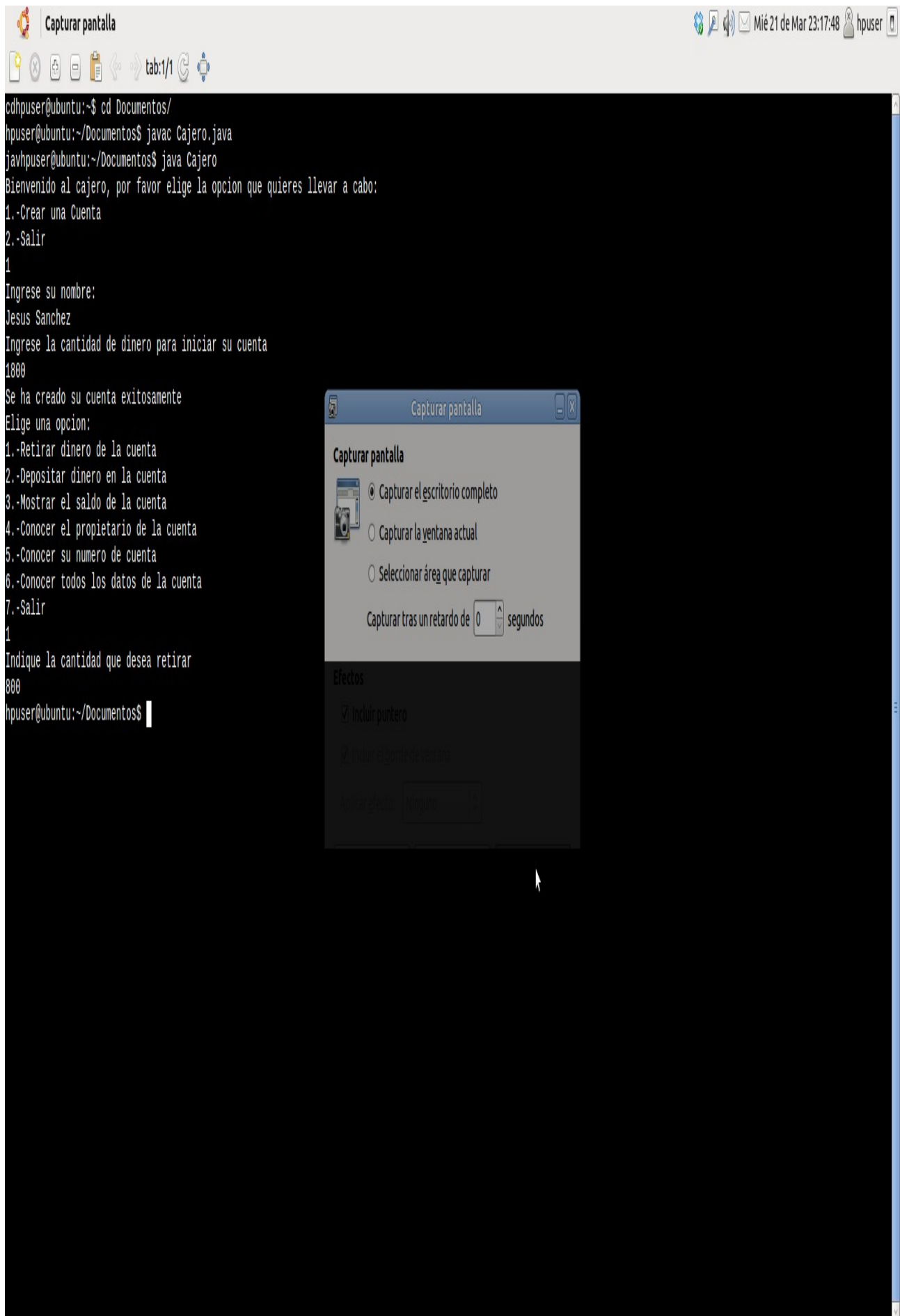


IMAGEN 1

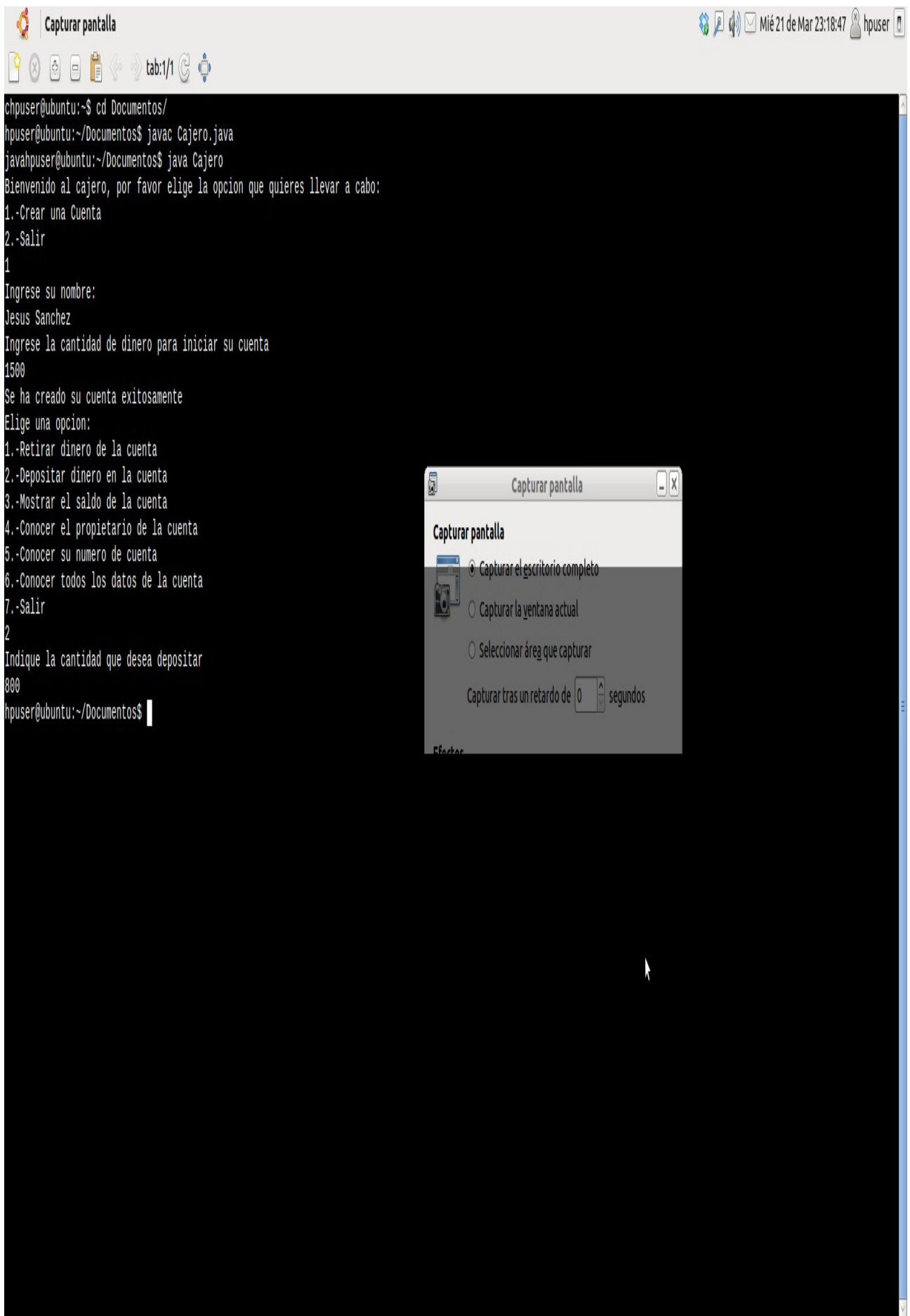
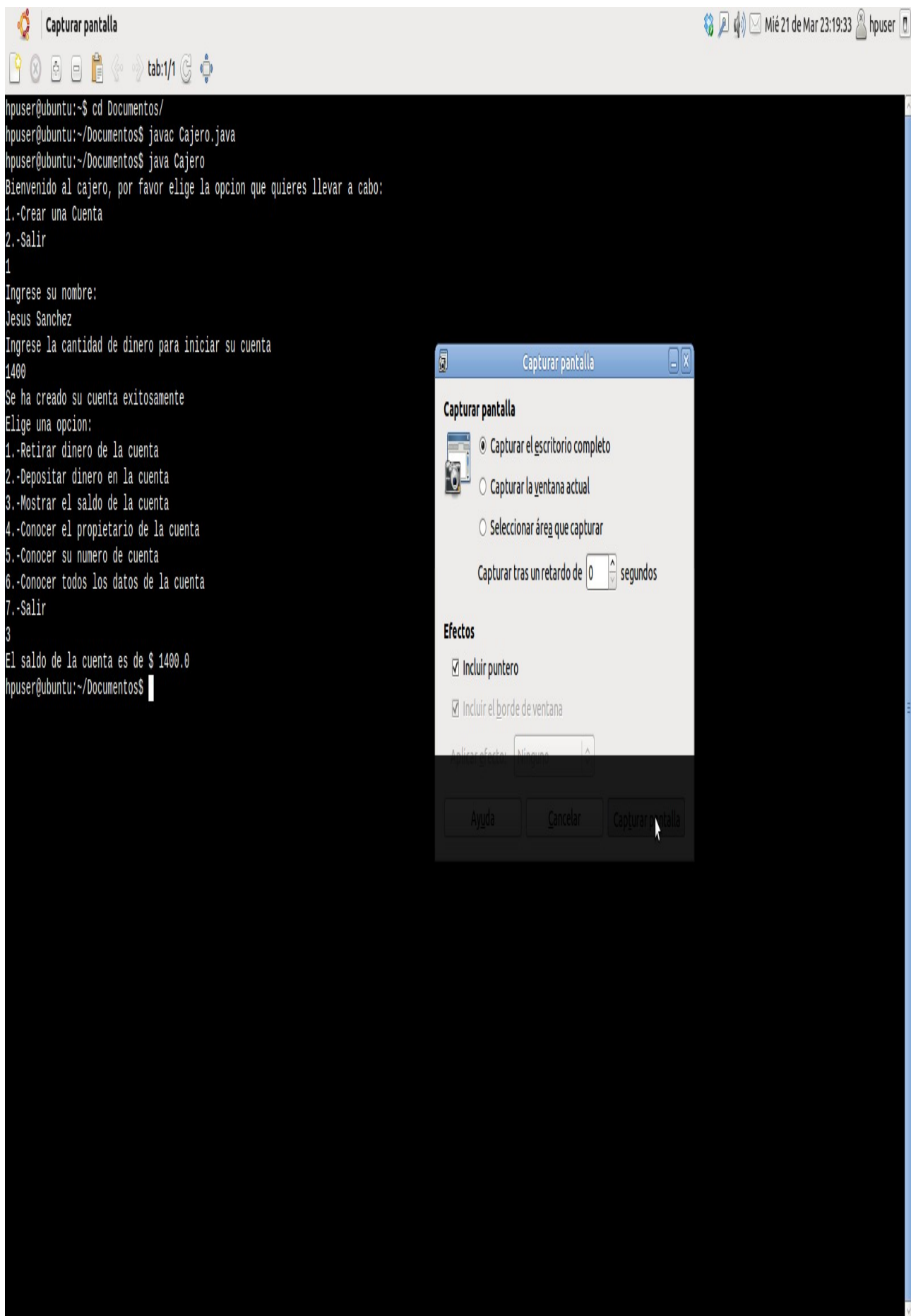


IMAGEN 2



**IMAGEN 3**

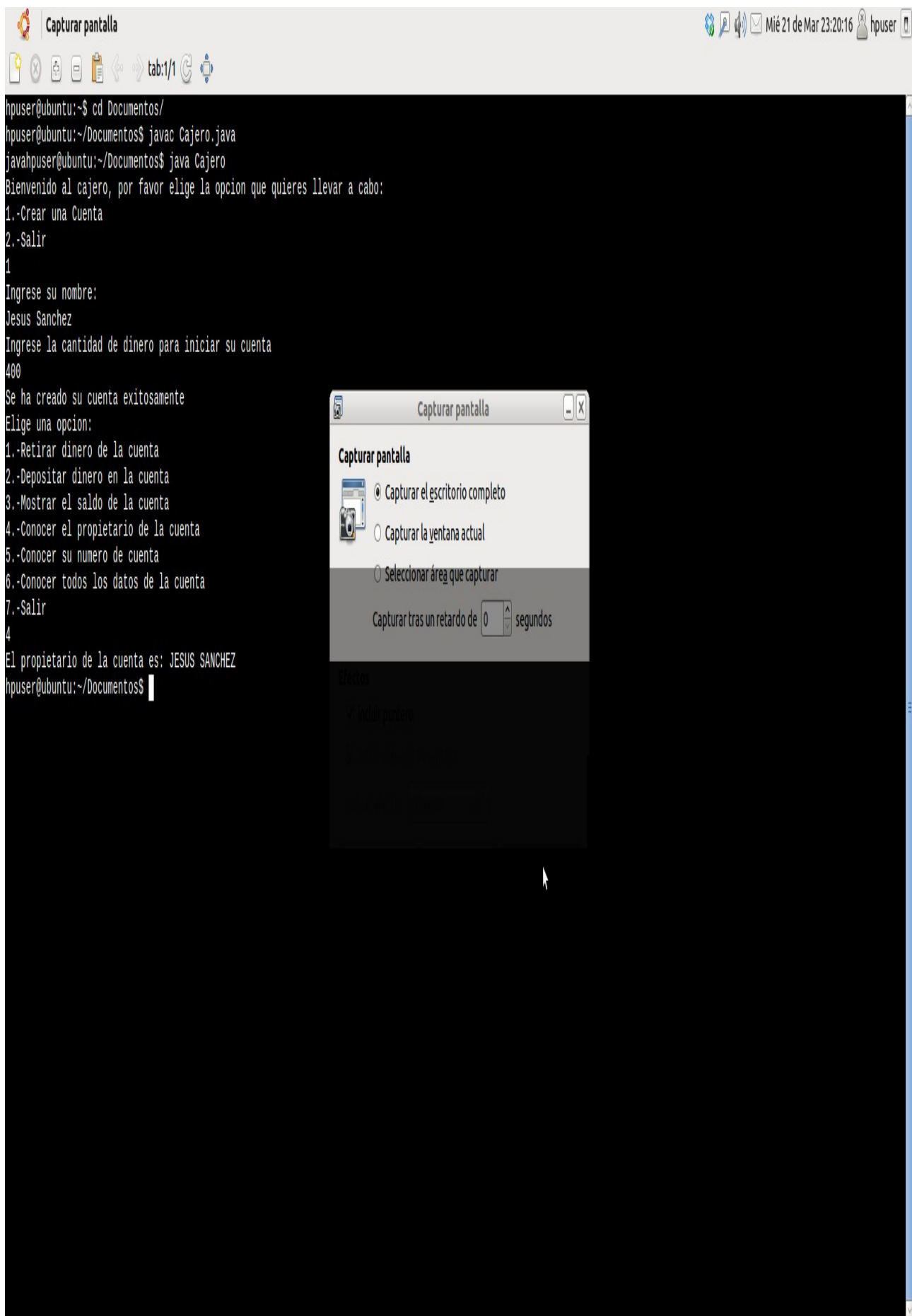


IMAGEN 4

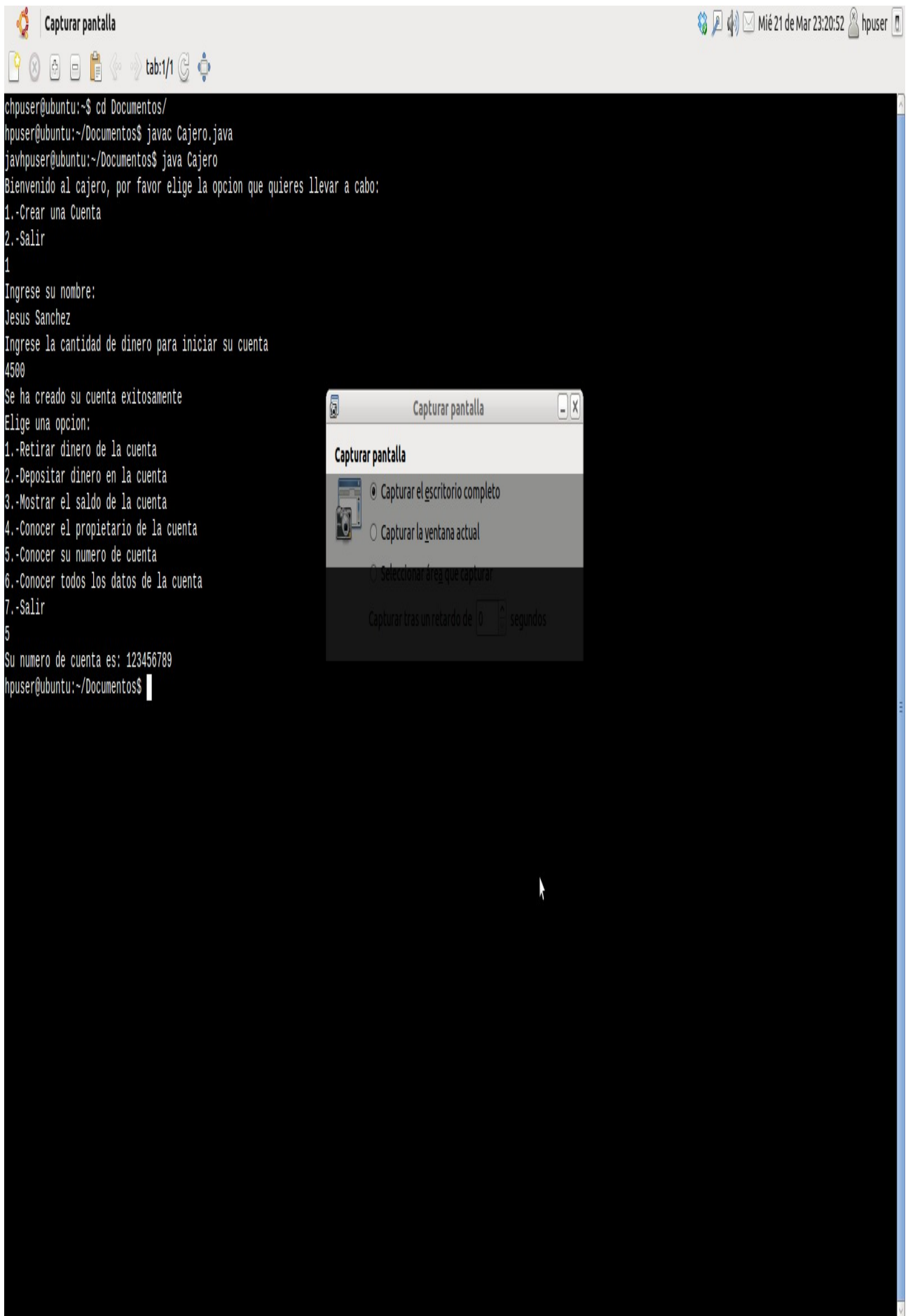


IMAGEN 5

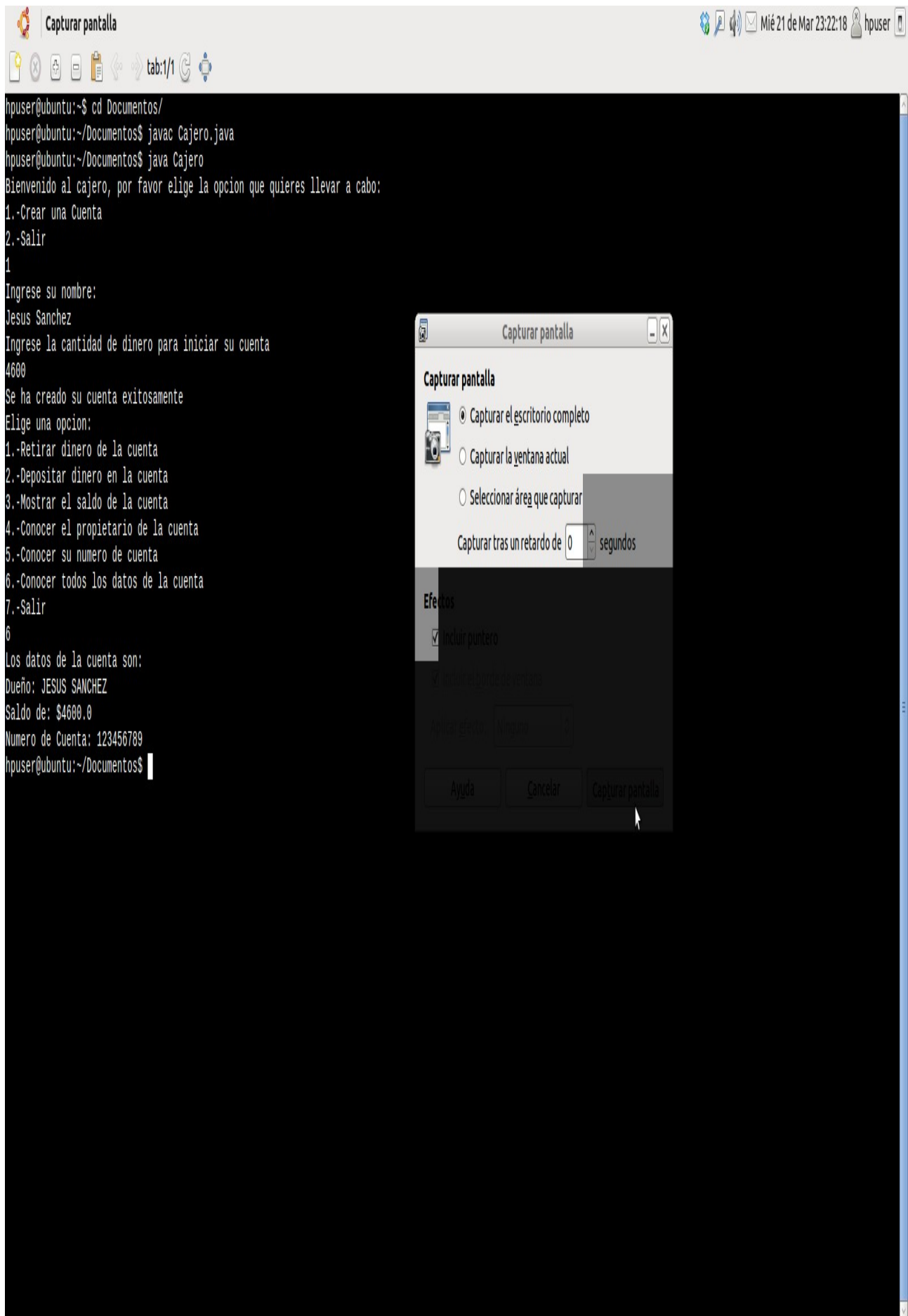


IMAGEN 6

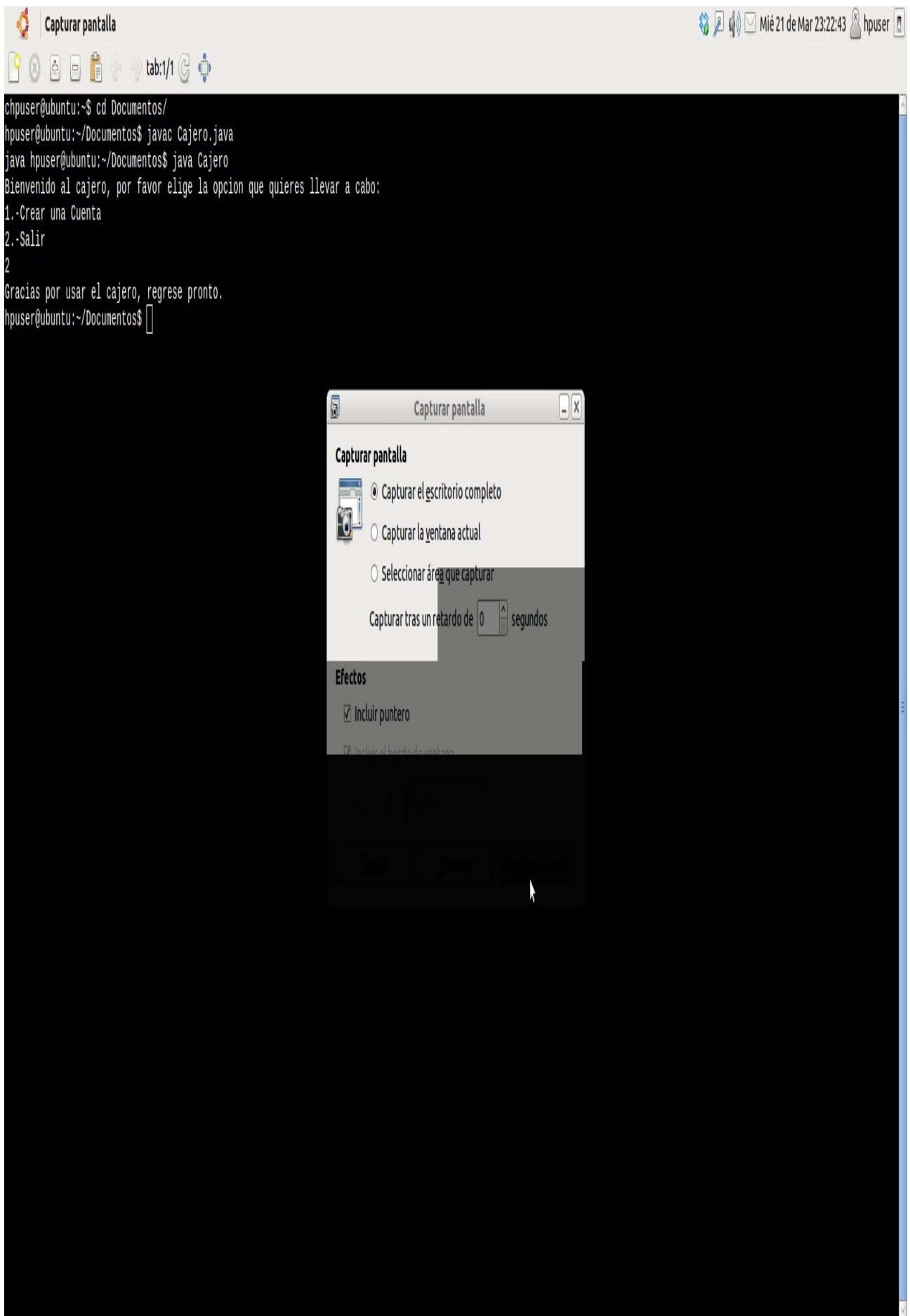


IMAGEN 7



## **DISEÑO DEL PROGRAMA.**

### 1. Identificación de objetos: cajero, cuenta.

Se harán dos clases con el nombre de estos objetos, en las cuales en el programa se harán diferentes operaciones.

### 2. Determinar el comportamiento de los objetos:

#### \*Cuenta

- a) Crear una o varias cuentas
- b) Retirar dinero de ellas
- c) Depositar dinero en ellas
- d) Conocer el saldo de la cuenta
- e) Conocer el dueño de la cuenta
- f) Conocer su numero de cuenta
- g) Conocer todos sus atributos

#### \*Cajero

-Desplegara un menú que ira ofreciendo las distintas operaciones que se puedan realizar en cada cuenta.

### 3. Escenarios:

#### I) Menú que ofrece las opciones al usuario.

- a) Se le da la bienvenida al usuario y se le pide que escoja una opción.
- b) Si el usuario teclea una opción incorrecta marcara un error.
- c) Si el usuario escoge la opción de salir, el programa le da un mensaje de despedida y se acaba.
- d) Si el usuario desea crear una cuenta, se le pide que ingrese su nombre y la cantidad con la que desea iniciar dicha cuenta.

#### II) Retirar dinero de la cuenta.

- a) Una vez que el usuario creo la cuenta, si el usuario escoge dicha opción, entonces se le pide que ingrese la cantidad a retirar.
- b) El usuario ingresa la cantidad que desea retirar de dicha cuenta.
- c) Si el usuario quiere retirar dinero de mas, al igual que si no teclea la cantidad a retirar en cifras el programa marca un error y sale.

#### III) Depositar dinero en la cuenta

- a) Una vez que el usuario creo la cuenta, si el usuario escoge dicha opción, entonces se le pide que ingrese la cantidad a depositar.
- b) El usuario ingresa la cantidad que desea depositar de dicha cuenta.
- c) Si el usuario no teclea bien la cantidad a depositar en cifras el programa marca un error y sale.

#### IV) Conocer el saldo de la cuenta

- a) Una vez que el usuario creo la cuenta, si el usuario escoge dicha opción, entonces se le muestra en pantalla el saldo de la cuenta.
- b) Si el no teclea bien dicha opción, el programa marca un error y sale.

#### V) Conocer el dueño de la cuenta

- a) Una vez que el usuario creo la cuenta, si el usuario escoge dicha opción, entonces se le muestra en pantalla el nombre del dueño o propietario de dicha cuenta.
- b) Si el usuario no teclea bien dicha opción, el programa marca un error y sale.

#### VI) Conocer su numero de cuenta

- a) Una vez que el usuario creo la cuenta, si el usuario escoge dicha opción, entonces se le muestra en pantalla el numero de cuenta.
- b) Si el no teclea bien dicha opción, el programa marca un error y sale.

#### VII) Conocer todos sus atributos

- a) Una vez que el usuario creo la cuenta, si el usuario escoge dicha opción, entonces se le muestra en pantalla el nombre del dueño, saldo y numero de cuenta que son los datos de dicha cuenta.
- b) Si el no teclea bien dicha opción, el programa marca un error y sale.