



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
DEPARTAMENTO DE PROGRAMACIÓN
Parcial #2

FC-FISC-1-8-2016)



Facilitador(a): Rodrigo Yánguez

Asignatura: Herramientas de Programación Aplicada III

Estudiante: _____ Fecha: 8 de junio de 2021 Grupo: 11L134

A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA: Parcial #2

B. TEMAS:

Ciclo While

C. OBJETIVO(S):

- Usar el ciclo de repetición While en Visual Basic.
- Utilizar los elementos de diseño vistos en clase

D. METODOLOGÍA: Resolución de Problemas

E. PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:

Desarrolle una aplicación que haga las siguientes tareas:

Un banco lo ha contratado para que desarrolle un sitio de Banca en Línea para hacer retiros

Usted deberá programar las siguientes acciones:

1. Al iniciar el sistema, verificar que la clave del usuario está correcta (use la clave "12345"). Al tercer intento incorrecto, sáquelo del sistema.
2. Asuma que la cuenta tiene de saldo \$2500.00
3. Ingrese la cantidad a retirar. Como opciones por defecto del sistema defina 5, 10, 20 y 50, pero también establezca una caja de texto donde el usuario pueda escribir a cantidad deseada. Dicha cantidad no puede ser superior a 500. En este TextBox, solo pueden ingresarse números múltiplos de 5.
4. Envíe un mensaje de aprobación si la transacción se hizo satisfactoriamente o uno de error si hubo algún problema.
5. Se podrá retirar dinero siempre y cuando exista un mínimo de 5 balboas en la cuenta. También el cliente podrá decidir si no desea hacer más retiros.
6. Imprima en 1 lista las transacciones realizadas. Y el saldo final de la cuenta

Utilice al menos uno de los elementos de diseño vistos en clase (Error Provider, ComboBox, RadioButton, CheckBox, etc).

Edite los encabezados. Cambie los nombres a TODOS los elementos que utilice, excepto los labels que contengan títulos o etiquetas. En el último formulario escriba un **botón de cerrar**.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
DEPARTAMENTO DE PROGRAMACIÓN
Parcial #2

FC-FISC-1-8-2016)



Sea creativo en el diseño. Si utiliza imágenes, adjúntelas en la carpeta del proyecto.

F. RECURSOS:

Diapositivas de la clase #7 y clase #9. Laboratorios #3.

G. RÚBRICAS:

Criterios de Evaluación

Seguir indicaciones	20
Poner nombre a los objetos	10
Cálculo y Resultados	50
Diseño	20
Total	100