

Billetera electronica

Se desarrollo una aplicación de consola de una billetera digital, la cual consta de dos metodos: pagar y acreditar

Pagar: metodo que se utiliza para realizar un pago y debitar saldo de la billetera

Acreditar: metodo que se utilizar para realizar un acreditamiento al saldo de la billetera

Pruebas unitarias

1.

```
[Test]
✓ | 0 referencias
public void Pagar_CuandoMontoMayorA5000()
{
    // Arrange
    double saldoInicial = 1500;
    double montoPagar = 6000;
    Cliente billetera = new Cliente("Luis Jimenez", saldoInicial);

    // Act and assert
    Assert.Throws<System.ArgumentOutOfRangeException>(() => billetera.Pagar(montoPagar));
}
```

Se define una prueba unitaria para validar que no sea permitido un pago mayor a 6000 por definición de regla de negocio

2.

```
public void Depositar_CuandoMontoMayorA10000()
{
    // Arrange
    double saldoInicial = 2500;
    double montoAcreditar = 12000;
    Cliente billetera = new Cliente("Luis Jimenez", saldoInicial);

    // Act and assert
    Assert.Throws<System.ArgumentOutOfRangeException>(() => billetera.Acreditar(montoAcreditar));
}
```

Se define una prueba unitaria para validar que no sea permitido recibir un acreditamiento mayor a 10000 por definición de regla de negocio