

Trabajo práctico

Cree una aplicación que simule las funciones de una cuenta bancaria. Para lo siguiente debe crear una clase llamada CuentaBancaria con los siguientes atributos: nombreCliente (String), dniCliente(String), saldo o balance (double) y ultimoMovimiento (double). Dos constructores, el primer constructor debe recibir como parámetros los atributos: nombreCliente y dniCliente; el segundo constructor debe recibir como parámetros todos los atributos, excepto el atributo ultimoMovimiento. Los siguientes métodos: depositar y retirar, ambos deben recibir un parámetro llamado cantidad (double), en caso de ser positiva sume (depositar) o reste (retirar) al atributo saldo, dicha cantidad debe guardarse en el atributo ultimoMovimiento, con signo positivo si invoca al método depositar y con signo negativo si invoca al método retirar (sea coherente con los métodos en cuestión). Un método llamado consultarUltimoMovimiento y que muestre los siguientes mensajes por pantalla, dependiendo si el último movimiento fue un depósito o retiro:

Si el último movimiento fue un depósito: “Cantidad depositada: “ + ultimoMovimiento

Si el último movimiento fue un retiro: “Cantidad retirada: “ + ultimoMovimiento

Si aún no ha realizado ningún movimiento: “No se han realizado transacciones”

También cree un método llamado mostrarMenu que de la bienvenida al cliente y le muestre las siguientes opciones:

“Bienvenido “ + nombreCliente

Ingrese una opción:

Opción A: Consultar Saldo.

Opción B: Depositar

Opción C: Retirar

Opción D: Consultar último movimiento

Opción E: Salir.

La acciones a ejecutar en cada opción son las siguientes:

Opción A: debe mostrar el atributo saldo (o balance).

Opción B: debe invocar el método depositar y previamente permitirle al usuario ingresar la cantidad a depositar, y luego mostrar nuevamente el menú de opciones.

Opción C: debe invocar el método retirar y previamente permitirle al usuario ingresar la cantidad a retirar, y luego mostrar nuevamente el menú de opciones.

Opción D: debe invocar el método consultarUltimoMovimiento y luego mostrar nuevamente el menú de opciones.

Opción E: debe finalizar la ejecución del método mostrarMenu y mostrar un mensaje de despedida.

En caso que marque una opción no válida, muestre el siguiente mensaje:

“Opción inválida, intente de nuevo”

Para finalizar, cree una clase Main con un método main, e instancie un objeto del tipo CuentaBancaria con su nombre y dni, e invoque al método mostrarMenu.

¡Éxitos!