Programma van Eisen



**Naam:** Marit Heitlager

**Studentnummer:** 564141

**Datum:** 12-09-2023

**Versie:** 1.0

Inhoudsopgave

[Inleiding 3](#_Toc145418303)

[Vormgeving 3](#_Toc145418304)

[Informatie 3](#_Toc145418305)

# Inleiding

Voor deze opdracht word er een applicatie gemaakt in C# WPF die een geldautomaat nabootst.

# Vormgeving

Afbeelding met schermopname, tekst

Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, nummer

Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met schermopname, tekst, scherm, nummer

Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met tekst, schermopname, lijn, nummer

Automatisch gegenereerde beschrijvingDe applicatie zal gebaseerd zijn op de Geldmaat. De kleuren zullen dus geel (#ffcc00), wit en zwart zijn. Het lettertype word FS Aldrin. Hieronder staan een paar afbeeldingen om het idee te laten zien.

# Informatie

In de applicatie kan de gebruiker zijn/haar saldo bekijken, geld storten of opnemen en een overzicht krijgen van de laatste drie transacties van het rekeningnummer.