

Laboratorio 5

MSc. Samanta Ramijan Carmiol

Programación Orientada a Objetos

Rohi Daniel Prendas Regalado

Mayo 2020

Introducción

Se nos solicitó la creación de un programa de java para la simulación de un cajero automático, este debía de poseer una clase *Cuenta* con id, balance, tasa de interés anual y fecha de creación como sus atributos, además de varios métodos para el manejo de estos, además se pide la creación de otras dos clases; La clase *Main* para la prueba de la clase *Cuenta*, creando una cuenta y realizando algunas acciones con esta mismo y la clase *ATM* que nos servirá de interfaz para simular un cajero automático en el cual podremos revisar el balance de nuestra cuenta y a su vez retirar y depositar dinero en ella.

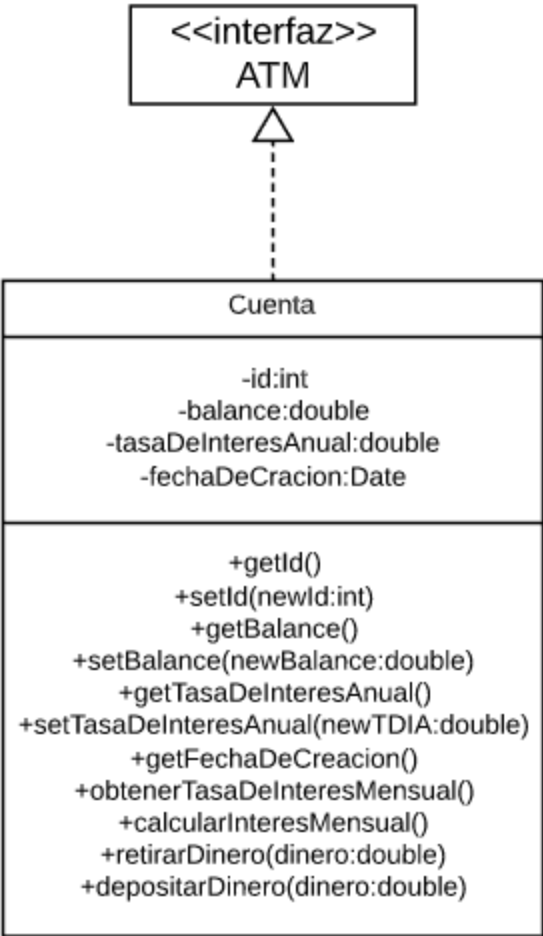
Explicación del Código

Cuenta.java: Clase para la creación de los atributos y métodos que van a poseer los objetos tipo Cuenta que serán creados posteriormente (en la clase Main para su prueba y en la clase ATM para su interacción final). Se importa '*java.util.Date*' para asignar la variable **fechaDeCreacion** como una de tipo *Date* y así poder obtener la Fecha de la creación de la cuenta (como bien lo indica su nombre).

Main.java: Esta clase no es más que para la revisión del funcionamiento correcto de los métodos de la clase Cuenta.java, aquí se crean dos cuentas con el objetivo de retirar y depositar dinero al balance de cada cuenta independientemente.

ATM.java: Bien podría ser considerada un interfaz solamente, esta clase se encarga de crear un arreglo con 10 cuenta las cuales usaremos para el funcionamiento del código. El interfaz que se mostrara indefinidamente hasta que se detenga de manera externa al mismo; Una vez inicia la corrida, el usuario deberá digitar su id, si esta no se encuentra registrada entonces se preguntara nueva hasta que digite un id valido, una vez ingresado a su cuenta aparecerá un menú con cuatro opciones que nos permitirán ver el balance de nuestra cuenta como además depositar y retirar dinero del mismo, la cuarta opción es para salir del menú e ingresar a con otra id.

Diagrama de la Clase Cuenta



Conclusión

Con este laboratorio he logrado comprender mucho mejor el uso del lenguaje de programación de java y el manejo de clases, además de la creación de un interfaz por consola para la interacción con el mismo.