1) KONU: BANKA/ATM OTOMASYONU.

2) PROGRAM ARAYÜZDEN (GUI) ÇALIŞACAK.

3) PROGRAMDA MÜŞTERİ, BANKA PERSONELİ, BANKA YÖNETİCİSİ VB. ÜNVANLI KULLANICILAR; LOGIN OLMA, ŞİFRE DEĞİŞTİRME, BAKİYE ÖĞRENME, MÜŞTERİLERE KREDİ ONAYI VERME, PARA ÇEKME, PARA YATIRMA, PARA TRANSFERİ, FATURA ÖDEME, KREDİ KARTI ONAY, KREDİ KARTI LİMİT GÜNCELLEME VB. İŞLEMLERİ YAPABİLECEKLER. PROGRAM TASARIMI İÇİN GEREKLİ ANALİZ ARAŞTIRMASI ÖĞRENCİYE AİTTİR.

4) PROGRAMDA EN AZ 2 SOYUT SINIF VE 3 INTERFACE OLUŞTURULACAK

5) VERİLER DOSYALARDA TUTULACAK. (İSTEYENLER VERİTABANI KULLANABİLİR)

6) EN AZ 4 DOSYA KULLANILACAK (VERİTABANI KULLANANLAR EN AZ 6 TABLO TANIMLAYACAK)

7) ALT SINIF VE ÜST SINIFLAR YARATILACAK

8) STATIC METOD VE DEĞİŞKENLER OLACAK

9) OVERLOAD VE OVERRIDE KULLANILACAK

10) POLİMORFİZM KULLANILACAK. (METOD ÇAĞIRIRKEN PARAMETRE OLARAK ÜST SINIFIN NESNESİNİ YOLLAMA GİBİ)

YUKARIDAKİ MADDELER NOTLANDIRMADA KONTROL EDİLECEK.

Note:

ARAYÜZDE SWİNG KULLANILACAK . FX KABUL EDILMEZ.

EGER VERITABANI KULLANIRSANIZ , JAVADV YADA MSSQL KULLANMALISANIZ . MYSQL KULLANMAK YASAKTIR.

AYRICA PROGRAMINIZIN TASARIMINI MODELLEYEN UML CLASS DIAGRAMI DA ÇIZMENIZ GEREKMEKTEDIR.

KODLAR JAVA DILINDE YAZILACAK.