

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE COCLÉ FACULTAD DE INFORMÁTICA, ELECTRÓNICA Y COMUNICACIÓN LICENCIATURA EN INGENIERIA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES PROGRAMACIÓN III

Profesora	Lilibeth Comparaz VALOR TOTAL: 100 FECHA DE ENTREGA:
Indicaciones	 Desarrolle los siguientes programas mediante el lenguaje de programación JAVA utilizando clases y métodos para su solución. Realice pruebas con datos reales para comprobar la ejecución del programa. Capture la pantalla de ejecución con los resultados para el informe escrito. Entregar puntualmente en plataforma.
	PROBLEMA PROPUESTO Programa en Java que simula una cuenta bancaria, utilizando clases y métodos para realizar operaciones como depositar, retirar y consultar el saldo.
	SIGA PASO A PASO CADA UNO DE LOS PUNTOS PARA SU DESARROLLO
	 Clase CuentaBancaria: Esta clase representa una cuenta bancaria con dos atributos: titular (el nombre del titular de la cuenta) y saldo (el saldo actual de la cuenta). Constructor: El constructor de la clase inicializa el nombre del titular y el saldo inicial cuando se crea un nuevo objeto CuentaBancaria.
	Métodos:
	 depositar(double cantidad): Este método permite depositar dinero en la cuenta. Si la cantidad es mayor que 0, se suma al saldo actual. Si no, muestra un mensaje de error. retirar(double cantidad): Este método permite retirar dinero de la cuenta. Si la cantidad es mayor que 0 y no excede el saldo disponible, se resta del saldo. De lo contrario, muestra un mensaje de error. consultarSaldo(): Este método muestra el saldo actual de la cuenta. Clase Main: Esta es la clase principal donde se crea un objeto miCuenta de la clase CuentaBancaria y se utilizan los métodos para realizar operaciones de depósito, retiro y consulta de saldo

EJECUCIÓN RESULTANTE

Ejecución del programa:

- Inicialmente, la cuenta de "Juan Pérez" tiene un saldo de 1000.0.
- Después de depositar 500, el saldo se actualiza a 1500.0.
- Después de retirar 200, el saldo se reduce a 1300.0.
- El saldo se consulta antes y después de cada operación.