



MINUTAS DEL PROYECTO

Gestión de cuenta bancaria

Comisión:

- Perez, Gonzalo LU: 114128
- Rapino, Juan LU: 117149

Profesor: Gomez, Sergio

Asistente: Nicolini, Ana

➤ Lógica:

- Optamos por permitirle al usuario extraer un máximo de \$5000 en descubierto de la cuenta bancaria. Es decir, si el usuario tiene un saldo de \$0 y decide realizar una extracción de a lo sumo \$5000, esto será permitido dejando en la cuenta sobregirada con un saldo de -\$5000.
- Decidimos crear una nueva excepción llamada "BankException" para poder modelar la excepción que puede producirse si el usuario desea extraer un monto de dinero superior al monto disponible de la cuenta, al igual que si el usuario no realizó ninguna transacción al momento de solicitar la operación más histórica o más costosa de la cuenta.
- Creamos la clase "Transacción" para que al momento de realizar una nueva transacción en la cuenta se cree un nuevo objeto de tipo "Transacción" que mantenga como atributos el tipo de la transacción realizada (deposito o extracción), una descripción de la misma y el valor absoluto del monto, en el caso de las extracciones, para luego poder consultar las operaciones con el mismo monto de una forma más sencilla.
- El sistema se ve limitado al momento de ingresar un monto de \$0 como valor para realizar la transacción. Consideramos que una operación de monto \$0 no es válida. Este hecho se controla y se informa al usuario.
- Al momento de consultar las operaciones con el mismo monto se buscan todas las operaciones realizadas independientemente del tipo de las transacciones realizadas (deposito o extracción)
- Asumimos que la contraseña para ingresar al sistema no puede contener el carácter 'x', tal como indica el enunciado.

➤ GUI:

- No es posible acceder a los diferentes botones que brinda la interfaz sin antes haber ingresado una contraseña válida.
- Decidimos agrega un botón "Salir" a la interfaz que deshabilita los botones, para simular el cierre de sesión de la cuenta y dejar la aplicación lista para que otro usuario pueda ingresar. Este botón simula el cierre de sesión de la cuenta solamente, no elimina los datos de las transacciones realizadas anteriormente.
- No es posible agrandar el tamaño de la interfaz.

➤ Problemas en el desarrollo del proyecto:

- Debido a los problemas presentados por la modalidad virtual de cursado utilizamos la plataforma GitHub para que ambos miembros de la comisión pudiéramos tener el código actualizado, agilizando el desarrollo del proyecto.
- Dado que no sabíamos utilizar correctamente el asistente de creación automática de la interfaz gráfica, desarrollamos la interfaz en parte manual y en parte con el asistente de creación automática.

➤ Otras cuestiones:

- La estructura de datos (ED) subyacente que utilizamos para la implementación de la cola con prioridad fue un Heap. Decidimos utilizar esta estructura porque nos apareció la implementación más eficiente del TDA entre las distintas implementaciones que estudiamos en la materia.
- Elegimos hacer un paquete específico para las distintas excepciones que pueden producir, tanto desde los TDA utilizados como para las excepciones que pueden producirse desde los métodos solicitados para el desarrollo del proyecto.
- Decidimos realizar un paquete específico para la GUI del proyecto. Creemos que de esa forma el proyecto presenta una mejor organización y una visualización más prolija.
- Nos repartimos equitativamente las diferentes TDAs y los métodos solicitados para el desarrollo del proyecto para lograr una mejor organización. De igual forma, estuvimos en contacto en todo momento de desarrollo para estar atentos a cualquier duda que pudiera surgir sobre el código desarrollado o consultar distintas formas de realizar determinados métodos para poder elegir, a nuestro criterio, la mejor forma de desarrollarlo.