

במכונה אוטומטית למכירת חטיפים ושתייה יש 3 אפשרויות המסומנות על ידי התווים:

'a' בעבור קניית חטיף ב- 2.50 שקלים.

'b' בעבור קניית פחית שתייה ב- 4.50 שקלים.

'c' בעבור קניית חטיף + פחית שתייה ב- 6.00 שקל.

בכל קנייה יש לבחור רק אחד מהתווים: 'a', 'b', 'c', ואת הכמות המבוקשת מהתו

שנבחר. הכמות המבוקשת אינה יכולה להיות גדולה מ- 4.

שים לב:

אם נבחר התו 'c' והכמות שנבחרה היא למשל 3, הלקוח יקבל 3 פחיות שתייה

ו- 3 חטיפים.

כתוב ב-Java או ב-C#, תכנית שתקלוט את מספר החטיפים ואת מספר פחיות

השתייה שנמצאים במכונה בתחילת יום מסוים.

הנח כי בתחילת היום אין כסף במכונה.

התכנית תקלוט את כל הקניות באותו יום. בעבור כל קנייה ייקלט

אחד התווים: 'a', 'b', 'c', והכמות המבוקשת.

הקליטה תסתיים כאשר מספר החטיפים או מספר פחיות השתייה במכונה יהיה

קטן מ- 5.

התכנית תדפיס את סכום הכסף שהצטבר במכונה לאחר סיום הקליטה, ואת מספר

החטיפים ומספר פחיות השתייה שנשארו במכונה.

הערה: אין צורך לבדוק את תקינות הקלט.