ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ БЛОК 1. ЗАНЯТИЕ 3. ТЕМА «ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ. ЧАСТЬ 2»   
Упражнение 1.  
Приложение «Банкомат».

## Длительность

Самостоятельная работа: 100..140 мин

## Цели упражнения.

Научиться строить объектно-ориентированные иерархии объектов с использование синтаксиса Java.

## Описание.

Реализовать программу «Банкомат».

Программа дает возможность:

1. Внести деньги на счет
2. Вывести деньги со счета

Дополнительно:

1. Реализовать несколько типов счетов- «Текущий», «Дебетовый», «Кредитный».
2. Реализовать перевод между счетами
3. Реализовать правила связи между счетами-
   1. Снятие с любого счета более чем 30 000 за сеанс запрещено
   2. Наличие кредитного счета с балансом менее минус 20 000 запрещает работу с дебетовым счетом
   3. При пополнении текущего счета более чем на 1 000 000 за операцию- на дебетовый счет автоматически поступает +2 000

## Задачи упражнения.

1. Разобраться с принципами ООП и мотивацией их применения.
2. Разобраться с синтаксическими средствами Java для ООП.
3. Реализовать иерархию выше.
4. Учесть в иерархии возможность ее расширения похожими классами.
5. Провести рефакторинг приложения на логичные классы, если нужно.