**Estructura de un Banco 2.0**

Se implementó:

* Una clase banco para despejar el main y que este no se vea saturado.
* Una clase suerte, la cual tiene 10% de probabilidades de aparecer cuando un cliente ingresa dinero.
  + Ganaste dinero (5% de que salga): te regala entre 1 y 1000 soles
  + Ganaste entradas (5% de que salga): pueden ser dos entradas al cine, tres boletos para Fisa, o una entrada a la Comicon. Cada una tiene un 33.3…% de probabilidad de salir.
  + Ganaste cachorros (10% de que salga): pueden ser entre un husky, un chiwawa, o un pug. Cada una tiene un 33.3…% de probabilidad de salir.
  + Suerte suerte: puedes ganar (30% de que salga): una TV, una cafetera, una licuadora, una lavadora, un polo de la selección, o una tostadora. Cada una tiene un 16.6…% de probabilidad de salir.
  + Gg bro (50% de que salga): no ganas nada.
* Una clase maybe deudor, comprueba si el cliente le debe dinero al banco.
  + Multicast: se activa si el cliente ingresa dinero.
    - Le da un 10% extra de lo que deposita (75% de que salga)
    - Duplica lo que deposita (15% de que salga)
    - Triplica lo que deposita (10% de que salga)
  + Soplon: se activa si el cliente retira dinero.
    - La primera vez podrá sacar dinero, aunque no sea suficiente, la segunda no le permitirá sacar dinero y le enviará un mensaje de cuánto debe al banco y que por eso no puede retirar.
* Hay un easter egg. Cuando el programa pregunta su eres cliente o trabajador, si se introduce la palabra “admin” en vez de 1 para cliente o 2 para trabajador te lleva a una pregunta diferente. Los beneficios del admin son que puede eliminar a un cliente o a un trabajador, ingresando su nombre o su id respectivamente.