

1. Разработать систему “Финансы”. Система должна позволять хранить следующие структуры данных и их функционал:

- Обменка (название, адрес)
 - может менять валюту (доллар, евро) на гривну или гривну на валюту (кросс-курс не предусмотрен).
- Ломбард (название, адрес)
 - может давать деньги в долг, максимально возможная сумма 50.000 грн под 40% годовых
- Кредиткафе (название, адрес)
 - может давать деньги в долг, максимально возможная сумма 4.000 грн. под 200% годовых.
- Кредитный союз (название, адрес)
 - может давать деньги в долг, максимально возможная сумма 100.000 грн.
 - под 20% годовых.
- ПИФ (название, адрес, год основания)
 - может принимать деньги у человека в качестве капиталовложения на срок от 12 месяцев.
- Почта (название, адрес отделения)
 - может пересылать деньги наложенным платежом, комиссия 2% от суммы.
- Банк (название, адрес главного офиса, год получения лицензии)
 - может менять валюту (доллар, евро, рубль) на гривну или гривну на валюту (кросс-курс не предусмотрен). Максимальная сумма обмена 12.000 грн. Комиссия - 15 грн.
 - может давать деньги в долг, максимально возможная сумма 200.000 грн. под 25% годовых.
 - может принимать деньги у человека в качестве капиталовложения на срок до 12 месяцев.
 - может пересылать деньги, комиссия 1% от суммы + 5 грн.

Система должна позволять осуществлять поиск лучшей организации для нужной операции. Проверить на следующих данных:

- лучший курс обмена 20.000 грн на доллар/евро/рубль
- минимальная процентная ставка для кредита на сумму 50.000 грн
- лучшее место для депозита на 12 мес.
- лучшая организация для пересылки 1000 грн

Когда организация найдена - вывести в консоль всю информацию по ней (название/адрес) и по ее деятельности (например, максимальная сумма кредита и % годовых, комиссия при пересылке средств, ограничения при конвертации валюты и пр).

<https://bitbucket.org/Wenceslaus/finance/src>

**Совет: не пытайтесь создать все и сразу. Идите от частного к общему. Решите задачу сперва для обменки и банка. Посмотрите, как здесь могут помочь имплементация интерфейсов, как наследование, можно ли применить абстрактные методы и для какой задачи. Затем добавьте еще*

одну модель. Посмотрите, насколько она гладко ложится на текущую архитектуру. Если нужны правки/улучшения, сделайте сейчас. Затем добавьте следующую модель и т.д.