

Реализуйте класс **MoneyBox**, для работы с виртуальной копилкой.

Каждая копилка имеет ограниченную вместимость, которая выражается целым числом – количеством монет, которые можно положить в копилку. Класс должен поддерживать информацию о количестве монет в копилке, предоставлять возможность добавлять монеты в копилку и узнавать, можно ли добавить в копилку ещё какое-то количество монет, не превышая ее вместимость.

Класс должен иметь следующий вид

```
class MoneyBox:
    def __init__(self, capacity):
        # конструктор с аргументом – вместимость копилки

    def can_add(self, v):
        # True, если можно добавить v монет, False иначе

    def add(self, v):
        # положить v монет в копилку
```

При создании копилки, число монет в ней равно 0.

Примечание:

Гарантируется, что метод **add(self, v)** будет вызываться только если **can_add(self, v) – True**.