

# Кофемашина

Реализовать одностраничный макет, имитирующий работу кофемашины. Макет должен представлять из себя форму, состоящую из следующих компонентов:

1. надпись, отображающую текущее количество кофе в баке для кофе (в граммах);
2. надпись, отображающую текущее количество воды в баке для воды (в мл);
3. графический показатель текущего уровня кофе (в виде диаграммы);
4. графический показатель текущего уровня воды (в виде диаграммы);
5. кнопки “Американо”, “Эспresso” и “Двойной Эспresso”, при нажатии на которые, должно уменьшаться количество воды и кофе в баках (согласно рецепту).

Если для приготовления кофе не хватает ингредиентов, необходимо вывести пользователю соответствующее предупреждение;

6. кнопки “Заполнить бак с водой” и “Заполнить бак с кофе”, при нажатии на которые, должно происходить заполнение бака до максимума с водой и кофе соответственно.

Отображение текущих показателей на странице, при изменении количества кофе и воды, должно происходить динамически (без перезагрузки страницы).

Кофемашина должна быть описана в виде класса. Методы, реализующие взаимодействие с кофемашиной, должны быть описаны только внутри класса.

Все начальные параметры машины (максимальный объем баков, текущее значение ингредиентов и т.д.) задаются самим программистом в начале работы программы.

*Творческий подход к оформлению макета приветствуется!*