Hodina 2.10.2023 – OOP opakování + příklad Banka

Vytvořte konzolovou aplikaci Banka která bude obsahovat:

* Třídu Karta – reprezentuje platební kartu
* Atributy – číslo karty, PIN, jméno držitele a zůstatek na kartě, vše nastavitelné v konstruktoru
* Metody – změna PIN (kontroluje i starý), výběr a vklad peněz na kartu, výpis informací o kartě
* Třídu Bankomat – reprezentuje bankomat
* Atributy – identifikátor/adresa bankomatu, zůstatek bankomatu, seznam karet, vše nastavitelné v konstruktoru, nebo metodami Set()
* Metody – zůstatek bankomatu, vklad a výběr bankomatu, ověření PIN ke kartě, zůstatek na kartě, vklad a výběr peněz na kartě, výpis informací o bankomatu
* V Main programu se vytvoří seznam karet a bankomatů
* Nastavte jim vazby, propojení a iniciální hodnoty
* Vyzkoušejte připravené metody

Rozšířené zadání:

* Alternativa – Třídu Banka – reprezentuje bankovní systém
* Atributy – seznam bankomatů, seznam karet, konstruktor vytvoří bankomaty a karty
* Metody – zůstatek banky, seznam bankomatů se zůstatky, seznam karet se zůstatky