**Задание 1.** Создать класс и объекты описывающие Банкомат. Набор купюр находящихся

в банкомате должен задаваться тремя свойствами: количеством купюр номиналом

20 50 100. Сделать методы для добавления денег в банкомат. Сделать функцию

снимающую деньги. На вход передается сумма денег. На выход – булевское

значение (операция удалась или нет). При снятии денег функция должна

рапечатывать каким количеством купюр какого номинала выдается сумма. Создать

конструктор с тремя параметрами – количеством купюр. Прочее – на ваше

усмотрение.

**Задание 2.** Класс Деньги для работы с денежными суммами.

Число должно быть представлено двумя полями:

типа long для рублей и типа char - для копеек.

Дробная часть (копейки) при выводе на экран должна быть отделена от целой части запятой.

Реализовать сложение, вычитание, деление сумм, деление суммы на дробное число,

умножение на дробное число и операции сравнения. В функции main проверить эти методы.

**Задание 3.** Создать иерархию классов, описывающих бытовую технику. Создать

несколько объектов описанных классов, часть из них включить в розетку.

Иерархия должна иметь хотя бы три уровня.

**Задание 4.** Создать иерархию классов, описывающих банковские карточки.

Иерархия должна иметь хотя бы три уровня.

**Задание 5.** Имеется строка с текстом. Вывести текст, составленный из последних букв

всех слов (можно взять текст первого задания)

**Задание 6.** Напишите программу Deal.java, которая должна имитировать раздачу карт для игры в покер.

Программа получает число n, задаваемое с консоли пользователем, и раздает карты на n игроков (по 5 карт каждому) из рассортированной колоды.

Разделяйте пять карт, выданных каждому игроку, пустой строкой.

**Задание 7.** Удаление пробелов. Дана строка, Вам требуется преобразовать все идущие подряд пробелы в один.

Длина строки не превосходит 1000.

Например: "Имеется строка с текстом."

Результат: "Имеется строка с текстом."