

Creare una classe "Wallet" che sia costituita dalle proprietà private "owner" e "amount". Amount deve essere inizializzato a zero e l'owner deve essere una stringa vuota. Per entrambe le proprietà definire getter e setter corrispondenti.

Dichiarare poi un metodo statico asincrono che effettua un fetch dal seguente url:

"<https://randomuser.me/api/>". Del risultato della promise ci interessa il primo elemento dell'array results che va assegnato alla proprietà owner.

Crea un metodo render che attraverso la manipolazione del DOM gestisce la renderizzazione del wallet in pagina.

BONUS

Crea un input numerico per fare un versamento. L'input sarà visibile solo se esiste l'owner. Al submit modifica l'amount (dopo aver fatto controlli vari sul valore inserito).