



## MAQUINA DE AGUA

Implementar el funcionamiento de una máquina expendedora de botellas de agua.

La máquina tiene dos cajetines, uno para recoger el dinero que inserta el cliente cuando compra una botella y otro que recargan los empleados de la empresa para dar el cambio al cliente. Cada botella cuesta 1€ y la máquina solo admite monedas de 1 y 2 €.

La máquina permite las siguientes operaciones:

- Comprar una botella de agua: El cliente introduce la moneda y, si todo es correcto, la máquina le entrega la botella de agua.
- Si hay algún error se informa al cliente. Los posibles errores son:
  - ✓ No quedan botellas de agua en la máquina.
  - ✓ El cliente no introduce el importe correcto (1 o 2 €).
  - ✓ No hay cambio y el cliente no introduce el importe exacto.
- Consultar precio de una botella de agua
- Reponer el cajetín del cambio. Se indica la cantidad reponer
- Recoger el cajetín de recogida. Se recoge todo el dinero.
- Reponer botellas de agua. La capacidad máxima de la máquina es de 100 botellas. Se le indica a la máquina cuantas botellas se reponen, si se excede la capacidad máxima no se permite esta reposición.
- Obtener información de la máquina (cambio, recaudación y botellas)

La introducción de dinero, botellas,...son entradas que se solicitan al usuario por teclado. La extracción de dinero, botellas, ...son salidas por pantalla.