

Jednoręki Bandyta

Twoim zadaniem jest zaprogramowanie automatu do gry.

Ma on trzy stany:

1. Brak monety
2. Moneta włożona
3. Wygrana/Przegrana

Oraz akcje:

1. Włóż monetę
2. Pociągnij dźwignię
3. Zabierz wygraną (opcjonalnie)
4. Wypisz aktualny stan

Stan Brak monety przechodzi po akcji Włóż monetę w stan Moneta włożona.

Stan **Moneta włożona** zmienia się po akcji **Pociągnij dźwignię**. Wówczas mamy 20% szansy na wygraną.

W przypadku przegranej przechodzimy w stan **Brak monety**

W przypadku wygranej przechodzimy w stan **Wygrana**

Stan **Wygrana** przechodzi po akcji **Zabierz wygraną** w stan **Brak monety**

Dodatkowo każdy stan obsługuje metodę **Wypisz aktualny stan**, który wypisuje na standardowe wyjście informację o stanie w jakim aktualnie znajduje się automat.