

## Symulator bankomatu.

Napisać program, który będzie symulować wpłaty i wypłaty do bankomatu.

Informacje o klientach banku program powinien wczytać z pliku testowego nazwie **dane.txt**, który ma postać podobną do poniższej:

NRKARTY	PIN	STAN KONTA	BLOKADA
1234	1234	1234.78	NIE

Program prosi użytkownika o podanie NRKARTY i PIN klienta, jeśli są one poprawne umożliwia wypłatę z bankomatu, bądź zmianę PIN-u.

Jeśli klient trzykrotnie wprowadzi błędny PIN konto jest blokowane.

Wypłata z bankomatu dokonywana jest za pomocą jak **najmniejszej liczby banknotów** dostępnych w danej chwili w bankomacie.

Liczba i nominały banknotów wczytujemy z pliku tekstowego o nazwie **bankomat.txt** w formacie:

NOMIAŁ	ILOŚĆ
500	12
200	122
100	12
50	99
20	200
10	19

Po wprowadzeniu kwoty do wypłaty, program powinien wypisać ilość nominałów każdego banknotu, który wydał aby osiągnąć wypłacaną kwotę.

Jeśli bankomat nie ma banknotów o jakichś nominałach lub nie może wydać żądanej kwoty to powinien podać na ekranie „najbliższą” kwotę – niższą lub wyższą – którą może wydać. Jeśli bankomat nie potrafi wydać żądanej kwoty to jest niesprawny.

Jeśli wypłata zostanie zrealizowana konto klienta pomniejszane jest o tę wartość, jak również bankomat aktualizuje stan posiadanych banknotów.

Symulacja powinna być w pętli i na wyraźne polecenie użytkownika zakończona.

Po zakończeniu symulacji program powinien zapisać stan posiadanych banknotów do pliku tekstowego o nazwie **bankomatNowy.txt** oraz do drugiego pliku tekstowego o nazwie **daneNowe.txt** zaktualizowane informacje o stanie kont klientów banku w takim samym formacie w jakim je wczytał z pliku **dane.txt**.