Практически проект:

Направете имплементация на банкомат.

1. Програмата при стартиране да иска потребителя да си напише името. Трябва да имаме валидация дали това име фигурира в предварително зададени клиенти. Съответно ако не фигурира да излезе съобщение, че няма такъв клиент и програмата да приключи.
2. Ако фигурира трябва да бъде попитан за пин код който също ще бъде предварително дефиниран и ако си напише правилно пин кода да продължи нататък. Ако пин кода бъде объркан 3 пъти програмата трябва да приключи със съобщение, че картата е блокирана.
3. След правилно написан пин да се покаже баланса по сметката който също ще е предварително зададен и да бъде попитан каква операция иска да извърши. (Теглене/Внасяне/Баланс).
4. Ако операцията е “Теглене”, потребителя трябва да въведе сума която иска да изтегли. Трябва да имаме проверка дали има достатъчна наличност и ако има сумата да бъде изтеглена от баланса по сметката му, ако няма - да излезе съобщение, че няма достатъчна наличност и да опита отново. След като сумата бъде изтеглена да излезе съобщение с новия баланс по сметката и програмата да приключи.
5. Ако операцията е “Внасяне” въведената сума да бъде добавена към сметката на избрания потребител, да се изпише новия баланс и програмата да приключи.
6. Ако операцията е “Баланс” да се покаже баланса на потребителя и програмата да приключи.

Забележка: Обърнете внимание в кои ситуации програмата може да бъде счупена и съответно хванете грешките и изкарайте подходящо съобщение за тях.