

Un salvadanaio



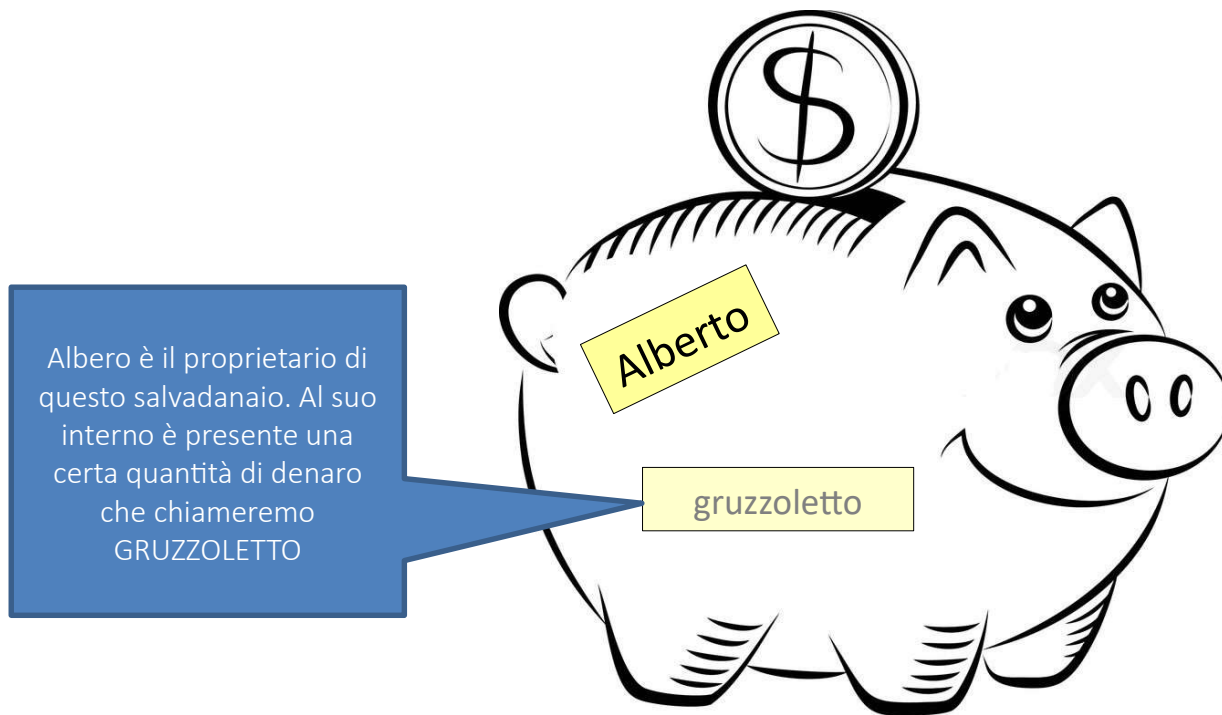
# Salvadanaio

## DATI

- 1) Nome del proprietario (stringa)
- 2) Il gruzzoletto (la quantità di soldi depositata al suo interno che, per semplicità, sarà un intero)
- 3) Un flag che stabilisce se il salvadanaio è rotto oppure no

## AZIONI

- 1) Inserire dei soldi nel salvadanaio
- 2) Scuotere il salvadanaio nella speranza di ottenere dei soldi (quantità casuale)
- 3) Rompere il salvadanaio per prendere tutti i soldi
- 4) Riparare un salvadanaio rotto (che sarà vuoto)
- 5) Trasferire il gruzzoletto di un salvadanaio A (che sarà svuotato) in un salvadanaio B



# Classe Salvadanaio

