

Automat z kawą - wymagania:

1. Zapytanie do klienta co chce zamówić:
np. „Co chciałbyś zamówić?” (espresso/latte/cappuccino):
 - a. Sprawdzenie co zostało wpisane do wiersza poleceń.
 - b. Zapytanie powinno pokazywać się zawsze po zakończeniu poprzednich działań.
2. Wyłącz maszynę jeśli użytkownik wpisze „off” (zamknij, itp.).
 - a. Niech będzie to ukryta opcja (nie pokazująca się w żadnej pomocy dotyczącej obsługi maszyny). Wpisanie tej opcji powinno wyłączać program.
3. Wyświetlaj status.
 - a. Jeśli użytkownik użyje polecenia „status” (raport, itp.) program powinien wyświetlić informację o zasobach np.
Woda: 100 ml
Mleko: 50ml
Kawa: 76g
Kasa: 2.5zł
4. Wyświetlaj ceny,
 - a. Jeśli użytkownik użyje polecenia „cennik” (menu, itp.) niech wyświetla się spis możliwych napojów do wyboru z ich cenami np.
espresso: 5zł
latte: 7.5zł
cappuccino: 9zł
5. Wyświetlaj pomoc:
 - a. Jeśli użytkownik użyje polecenia pomoc niech wyświetla się spis możliwych poleceń w wraz z ich opisami np.
espresso/latte/cappuccino – wybór napoju
cennik – wyświetla ceny produktów
status – wyświetla bieżący stan składników
itp.
6. Sprawdzaj czy do realizacji zamówienie wystarczy składników:
 - a. Jeśli do zrobienia latte potrzebne jest 200ml wody a zostało tylko 100ml, realizacja zamówienia powinna zostać wstrzymana, powinien zostać wyświetlony stosowny komunikat np. „Brak wody”.
7. Przetworzenie wrzucanych monet.
 - a. Jeśli w maszynie jest wystarczająco dużo składników, program powinien poprosić po wrzucenie monet, aby zapłacić za zamówienie.
 - b. Oblicz jaka kwota została wrzucona np. jeśli zostanie wrzucone: 5zł, 2zł, 50gr, 10gr tj.
 $kwota = 5 + 2 + 0.5 + 0.1 = 7.60zł$
8. Obsługa zamówienia.
 - a. Sprawdź czy została wrzucona odpowiednia kwota pieniędzy np. Latte kosztuje 7.5zł wrzucone monety dają kwotę 6.90zł, powinien zostać wyświetlony np. komunikat „Niewystarczająca kwota, wrzucone monety zostają zwrócone”.
 - b. Jeśli użytkownik wrzucił odpowiednią kwotę maszyna powinna „realizować” zamówienie czyli odliczyć od zasobów „użyte” składniki, dodać odpowiednią kwotę pieniędzy do zasobów maszyny.
 - c. Jeśli wrzucona kwota przekracza cenę, maszyna powinna wydać resztę (może np. użyć algorytm wydawania reszty, aby określić jakimi monetami można wydać resztę). Wydawanie reszty powinno być połączone z odpowiednim komunikatem. Wartość reszty powinna być podawana z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.
 - d. Kiedy reszta została wydana powinien pojawić się komunikat o realizacji zamówienia np. „Oto twoje zamówienie, życzę miłego dnia”.
9. Wymyśli i zaimplementuj własną funkcjonalność do maszyny np. tryb serwisowy dostępny po wpisaniu hasła, więcej składników i/lub więcej dostępnych rodzajów napojów itp. itd..



10. Użyj ikon emoji do uatrakcyjnienia interakcji z użytkownikiem. Skorzystaj z adresu:
<https://emojipedia.org/hot-beverage/>
11. W pliku main.py zaproponowałem funkcje, które możesz stworzyć w tym projekcie. To tylko sugestia, którą należy dostosować do własnych potrzeb i możliwości. Polecenie pass w proponowanych funkcjach można skasować.
12. W pliku menu.py wstawiłem dwa słowniki: słownik MENU zawiera trzy wcześniej proponowane rodzaje kawy wraz z ich składnikami i cenami, słownik resources zawierający zasobniki ze składnikami oraz kasę maszyny z kawą.