

1. Добавить объекты классов с именами **Клиент Банкомата**, **Устройство чтения карточки**, **Контроллер Банкомата**, **Транзакция Банкомата**, **Клавиатура Банкомата**, **Экран Банкомата**, **Принтер Банкомата**, **Устройство выдачи наличных** и **Интерфейс Банка**.
2. Добавить сообщение **прочитать идентификатор карточки()**, направленное от объекта класса-актера **Клиент Банкомата** к объекту класса **Устройство чтения карточки**.
3. Добавить сообщение **проверить идентификатор карточки (Integer)**, направленное от объекта класса **Контроллер Банкомата** к объекту класса **Интерфейс Банка**.
4. Добавить сообщение **ввести ПИН-код()**, направленное от объекта класса-актера **Клиент Банкомата** к объекту класса **Клавиатура Банкомата**.
5. Добавить сообщение **прочитать ПИН-код()**, направленное от объекта класса **Контроллер Банкомата** к объекту класса **Устройство чтения карточки**.
6. Добавить сообщение **создать новую транзакцию()**, направленное от объекта класса **Контроллер Банкомата** к объекту класса **Транзакция Банкомата**.
7. Добавить сообщение **проверить правильность ПИН-кода()**, направленное от объекта класса **Контроллер Банкомата** к объекту класса **Транзакция Банкомата**.
8. Добавить сообщение **показать меню опций()**, направленное от объекта класса **Контроллер Банкомата** к объекту класса **Экран Банкомата**.
9. Добавить сообщение **ввести тип транзакции()**, направленное от объекта класса-актера **Клиент Банкомата** к объекту класса **Клавиатура Банкомата**.
10. Добавить сообщение **показать меню снятия суммы()**, направленное от объекта класса **Контроллер Банкомата** к объекту класса **Экран Банкомата**.
11. Добавить сообщение **ввести сумму снятия наличных()**, направленное от объекта класса-актера **Клиент Банкомата** к объекту класса **Клавиатура Банкомата**.

12. Последовательно добавить 3 сообщения: **открыть счет клиента (Integer)** , **проверить баланс клиента (Integer, Currency)** и **уменьшить счет клиента(Integer, Currency)**, направленные от объекта класса **Контроллер Банкомата** к объекту класса **Интерфейс Банка**.
13. Добавить сообщение **распечатать чек()**, направленное от объекта класса **Контроллер Банкомата** к объекту класса **Принтер Банкомата**.
14. Добавить сообщение **вернуть кредитную карточку()**, направленное от объекта класса **Контроллер Банкомата** к объекту класса **Устройство чтения карточки**.
15. Добавить сообщение **выдать наличные()**, направленное от объекта класса **Контроллер Банкомата** к объекту класса **Устройство выдачи наличных**.
16. Добавить сообщение **завершить транзакцию()**, направленное от объекта класса **Контроллер Банкомата** к объекту класса **Транзакция Банкомата**.