1.5 Введение в классы

Реализуйте класс **MoneyBox**, для работы с виртуальной копилкой.

Каждая копилка имеет ограниченную вместимость, которая выражается целым числом – количеством монет, которые можно положить в копилку. Класс должен поддерживать информацию о количестве монет в копилке, предоставлять возможность добавлять монеты в копилку и узнавать, можно ли добавить в копилку ещё какое-то количество монет, не превышая ее вместимость.

Класс должен иметь следующий вид

class MoneyBox:  
 def \_\_init\_\_(self, capacity):

     # конструктор с аргументом – вместимость копилки

def can\_add(self, v):  
 # True, если можно добавить v монет, False иначе

def add(self, v):

# положить v монет в копилку

При создании копилки, число монет в ней равно **0**.

**Примечание:**Гарантируется, что метод **add(self, v)** будет вызываться только если **can\_add(self, v) – True**﻿.