

MenuItem Класс Атрибуты:

- - **name**

(str) Название напитка. например "latte"

- - **cost**

(float) Цена напитка. например 1.5

- - **ingredients**

(dictionary) Ингредиенты и количества, необходимые для приготовления напитка. например {"water": 100, "coffee": 16}

Menu Класс Методы:

- - **get_items()**

Возвращает все названия доступных пунктов меню в виде объединенной строки. например "latte/espresso/cappuccino"

- - **find_drink(order_name)**

Параметр order_name: (str) Название заказа напитков.

Выполняет поиск в меню определенного напитка по названию. Возвращает объект **MenuItem**, если он существует, в противном случае возвращает None.

CoffeeMaker Класс Методы:

- - **report()**

Печатает отчет обо всех ресурсах. например

Water: 300ml

Milk: 200ml

Coffee: 100g

- - **is_resource_sufficient(drink)**

Параметр drink: (MenuItem) Объект пункта меню, который нужно создать. Возвращает значение True, когда заказ напитка может быть сделан, значение False, если ингредиентов недостаточно. например

Правда

- **make_coffee(order)**

Параметр `order`: (`MenuItem`) Объект пункта меню, который нужно создать. Вычитает необходимые ингредиенты из ресурсов.

MoneyMachine Класс Методы:

- **report()**

Выводит текущую прибыль, например
`Money: $0`

- **make_payment(cost)**

Параметр `cost`: (`float`) Стоимость напитка. Возвращает значение `True`, когда платеж принят, или значение `False`, если его недостаточно. Например `False`