

# Требования к программе Кофемашины

## 1. Подскажите пользователю, спросив: “Чего бы вы хотели? (эспрессо/латте/капучино):”

- a. Проверьте вводимые пользователем данные, чтобы решить, что делать дальше.
- b. Подсказка должна отображаться каждый раз, когда действие завершено, например, после выдачи напитка. Приглашение должно появиться снова, чтобы обслужить следующего клиента.

## 1. 2. Выключите кофеварку, введя “off” в подсказке.

- a. Для тех, кто обслуживает кофемашину, они могут использовать “выкл.” в качестве секретного слова для выключения кофемашины. Ваш код должен завершить выполнение, когда это произойдет.

## 3. Распечатайте отчет.

- a. Когда пользователь вводит “report” в КС, должен быть сгенерирован отчет, показывающий текущие значения ресурсов. например
- b. Water: 100 мл
- c. Milk: 50 мл
- d. Coffee: 76 г
- e. Money: 2,5 доллара

## 4. Проверьте достаточность ресурсов?

- a. Когда пользователь выбирает напиток, программа должна проверить, достаточно ли ресурсов для приготовления этого напитка.
- b. Например, если для латте требуется 200 мл воды, но в машине осталось всего 100 мл. Он не должен продолжать готовить напиток, а печатать: “Извините, воды недостаточно/Sorry there is not enough water”.
- c. То же самое должно произойти, если исчерпан другой ресурс, например, молоко или кофе.

## 5. Обработывайте монеты.

- a. Если имеется достаточно ресурсов для выбора напитка, то программа должна предложить пользователю вставить монеты.
- b. Помните, что четвертаки = 0,25 доллара, десятицентовики = 0,10 доллара, пятаки = 0,05 доллара, пенни = 0,01 доллара
- c. Рассчитайте денежную стоимость вставленных монет. например, 1 четверть, 2 десятицентовика, 1 никель, 2 пенни =  $0,25 + 0,1 \times 2 + 0,05 + 0,01 \times 2 = 0,52$  доллара США

## 6. Проверьте успешность транзакции?

- a. Убедитесь, что пользователь ввел достаточно денег для покупки выбранного им напитка. Например, латте стоил 2,50 доллара, но они вставили только 0,52 доллара, затем после подсчета монет программа должна сказать: “Извините, денег недостаточно. Деньги возвращены.”.

- b. Но если пользователь ввел достаточно денег, то стоимость напитка добавляется в машину в качестве прибыли, и это будет отражено при следующем запуске "отчета". Например,  
Water: 100 мл  
Milk: 50 мл  
Coffee: 76 г  
Money: 2,5 доллара
- c. Если пользователь ввел слишком много денег, автомат должен предложить сдачу. Например. "Вот 2,45 доллара мелочью / Here is \$2.45 dollars in change". Изменение должно быть округлено до 2 знаков после запятой.

## 7. Приготовьте Кофе.

- a. Если транзакция прошла успешно и имеется достаточно ресурсов для приготовления напитка, выбранного пользователем, то ингредиенты для приготовления напитка должны быть вычтены из ресурсов кофемашины.

Например, отчет перед покупкой латте:

Вода: 300 мл

Молоко: 200 мл

Кофе: 100 г

Деньги: 0 долларов США

Report after purchasing latte:

Water: 100ml

Milk: 50ml

Coffee: 76g

Money: \$2.5

- b. Как только все ресурсы будут вычтены, скажите пользователю: "Вот ваш латте. Наслаждайтесь! / Here is your latte. Enjoy!". Если бы латте был их любимым напитком.