
TEMA3: CLASES Y OBJETOS

PROBLEMA 2. CAJERO AUTOMÁTICO

Actividad 2. Uso de campos y constructores en una clase

En el mismo contexto de la actividad anterior, consideramos ahora un comportamiento un poco más real, nuestro cajero sólo atenderá peticiones de dinero que sean múltiplos de 10 y deberemos tener en cuenta que en cada cajero hay una cantidad determinada de billetes de 50, otra cantidad de billetes de 20 y otra de 10 que variará según se hagan las solicitudes de dinero. Por lo tanto, se deberá considerar la situación en la que al solicitar una cierta cantidad puedan faltar o no haber suficientes billetes de algún determinado valor.

Se pide:

- Modifica el programa anterior para que se adapte a la nueva situación. Si no es posible atender la petición, se mostrará un mensaje por pantalla informando del hecho.
- Asigna como inicio una cantidad no muy elevada de billetes de cada tipo, p. ej. 10, y prueba el comportamiento del código en las todas las situaciones posibles.