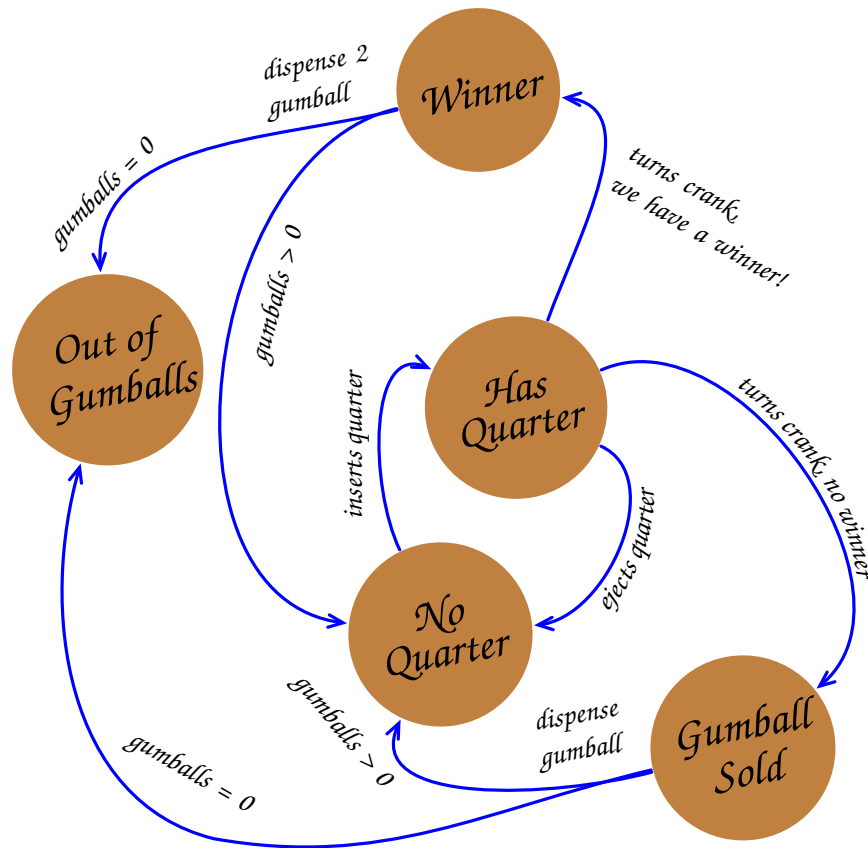


1 Gumball Machine States

In folgender Abbildung sehen Sie die Skizze verschiedener Zustände eines Kaugummi-Automaten.



2 Klasse-Objekt

3 Aufgabe

Stellen Sie die skizzierten Zustände und Zustandsübergänge in einem sauberen UML-Zustandsdiagramm dar. Achten Sie dabei auf normgerechte Darstellung.

Methoden: turnCrank()

ejectQuarter()

dispence()

fill()

evtl. noch Zustand SoldOut mit fill() zum Zustand NoQuater

evtl. Entscheidung(Raute) fuer turns crank und dann we have a winner oder no winner