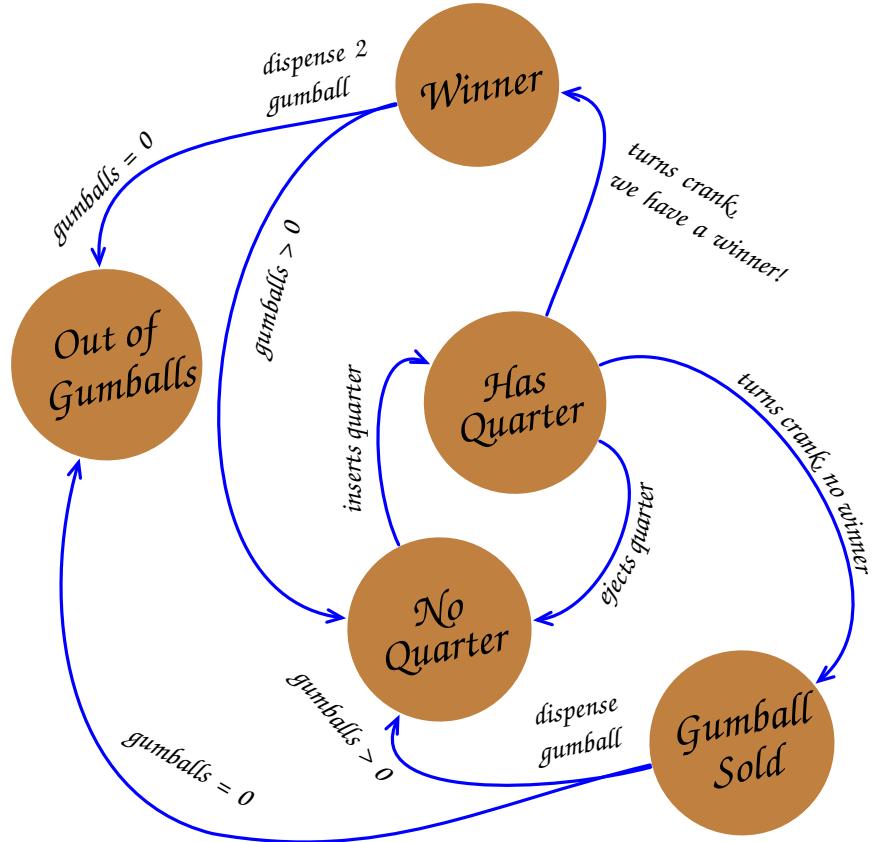
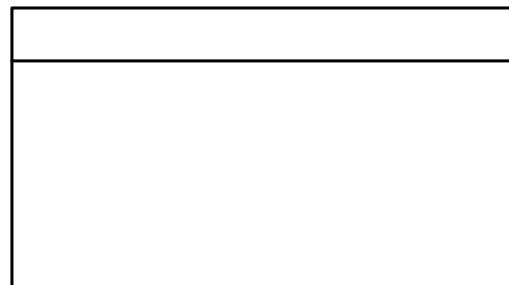
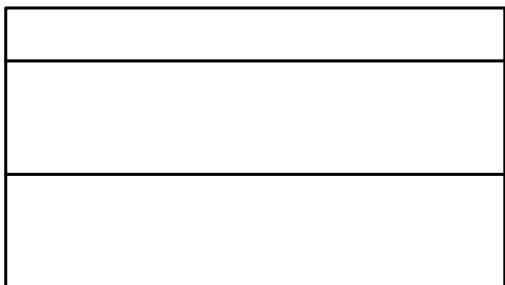


## 1 Gumball Machine States

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