

Homework 4 – Diagramma di Stato

Una macchina distributrice di cibo e bevande accetta pagamento in monete (eventualmente fornendo il resto) o tramite una chiavetta precaricata.

Si tracci un diagramma di stato UML che descriva il comportamento atteso della macchina.

Si tracci poi un ulteriore diagramma di stato UML che realizzi il comportamento atteso richiamando le opportune operazioni definite nella classe `VendingMachine` (quali: `giveBackChange`, `provideBeverage`, ...).

Fate attenzione: in questa seconda macchina i comportamenti possono essere definiti come azioni associate alle transizioni o come azioni `enter/exit/do` associate agli stati.