

## Ein Kassenautomat

Du hast bestimmt schon einmal einen Kassenautomaten gesehen. Im Schwimmbad gibt es zum Beispiel häufig solche Automaten, bei denen man die Anzahl der Erwachsenen und Kinder eingeben kann und der Automat anschließend ausgibt, wie viel man bezahlen muss. Fallen dir noch andere Gelegenheiten ein, bei denen man Kassenautomaten gut gebrauchen könnte?

Einen solchen Kassenautomat wollen wir nun nachbauen.

The image shows a simplified cash register interface. It consists of two main input boxes: a white one for adults and a green one for children. Each box displays a price and a small orange button to enter the count. Below these is a light blue box showing the total sum. At the bottom are two buttons: a green 'Bezahlen' (Pay) button and a blue 'Neu' (New) button.

Kategorie	Preis	Anzahl
Erwachsene	4,50 €	4
Kinder	2,00 €	3
<b>Summe</b>		<b>24</b>

Buttons: Bezahlen, Neu

### Aufgabe:

Implementiere deinen eigenen „Kassenautomaten“!

### Hinweise:

Deine Programmoberfläche muss nicht genauso wie in der Realität oder wie im obigen Beispiel aussehen. Sei kreativ bei der Umsetzung deiner Ideen. Du entscheidest, wie dein Programm aussehen und funktionieren soll. Soll dein Kassenautomat zwischen Kindern und Erwachsenen unterscheiden? Soll man eingeben können, wie lange man bleibt, und sich der Preis entsprechend ändern? Kann man vielleicht einen Gutscheincode eingeben und dadurch einen Rabatt bekommen? All das sind deine eigenen Entscheidungen.