Entwerfen Sie eine möglichst präzise UML Schnittstelle für die Steuerung eines Getränkeautomaten. Folgende Funktionalität soll zur Verfügung stehen:

- Der Automat soll ein- und ausschaltbar sein.
- Die Art des Getränks ist zwischen Kaffee, Tee und Kakao wählbar. Als Voreinstellung ist grundsätzlich Tee gewählt.
- Bezahlt wird ausschließlich mit Münzen.
- Der Automat nimmt maximal zehn Münzen bei einem Bezahlvorgang entgegen.
- Das Getränk kann entnommen werden.
- Für Wartungszwecke soll der aktuelle Kassenstand als Fließkommazahl abfragbar sein. Diese Funktionalität soll ausschließlich anderen Klassen im gleichen Package zur Verfügung stehen.

Drei Typen sind bereits vorhanden und können von Ihnen verwendet werden:

- **Münze** (Beschreibt eine eingeworfene Münze beim Bezahlvorgang)
- **Getränketyp** (Eine *Enumeration* mit den Werten Kaffee, Tee und Kakao)
- **Getränk** (Beschreibt das entnommene Getränk)

«interface» Getränkeautomat	