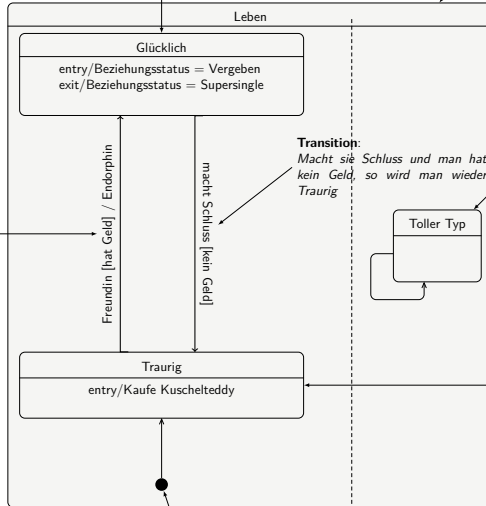


**Zustand:**  
Beschreibt den Zustand „Glücklich“. Wird er Betreten/Verlassen wird der Beziehungsstatus entsprechend gesetzt

**Zustand:**  
Beschreibt den Zustand „Leben“.



**Transition:**  
Wenn man eine Freundin bekommt (Event), Geld hat (Guard) stößt man Endorphin aus (Action). Die Komponenten sind alle Optional

**Transition:**  
Macht sie Schluss und man hat kein Geld, so wird man wieder Traurig

**Paralleler Zustand:**  
Egal was links passiert, man ist immer ein „Toller Typ“. Beachte die gestrichelte Linie.

**Verschachtelter Zustand:**  
Wie alle anderen ist „Traurig“ ein Subzustand von „Leben“, beim Eintreten kauft man einen Kuschelteddy. Beim Austreten geschieht nichts.“

**Init:**  
Hier startet alles. Ich habe den Init-Zustand beim tollen Typ weggelassen