

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

