

Tarea De Programación  
"Comprar algo en una máquina"

Entidades:

- 1- Billeto de 10 Quetzales.
- 2- Bolsa de Frituras
- 3- Monedas de 1 Quetzal.
- 4- Cliente.
- 5- Máquina expendedora.

Interacciones:

- 1- ingresar pin.
- 2- insertar billete.
- 3- recibir cambio
- 4- recibir factura

Modelado de Datos:

- 1- ir a una máquina expendedora.
- 2- Verificar el funcionamiento de la máquina expendedora
- 3- Verificar la existencia del producto deseado.
- 4- Colocar el pin de la fritura seleccionada
- 5- Insertar billete de 10 Quetzales
- 6- Insertar nit de la factura
- 7- Recoger el producto comprado
- 8- Tomar la factura desprendida por la máquina.
- 9- Recoger las monedas desprendidas por la máquina a forma de cambio.

Modelo de Estados:

- 1- Clientes: Pagar, Ingresar, Recoger, Recibir.
- 2- máquina: productos, encendido.