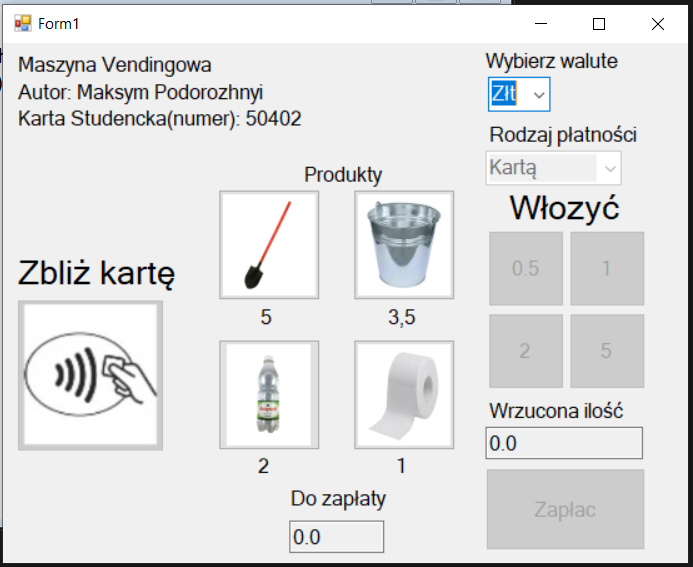
**Projekt №1**

**Automat vendingowy**

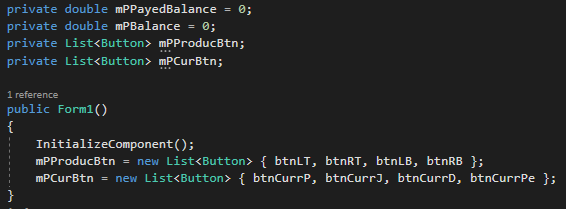
Celem jest zaproektowanie programu, który będzie imitował automat vendingowy.

Formular



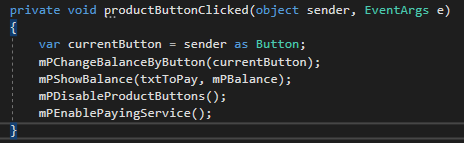
-----------------------------------------------------------------------------------

Główne zmienne oraz deklaracja spiśu

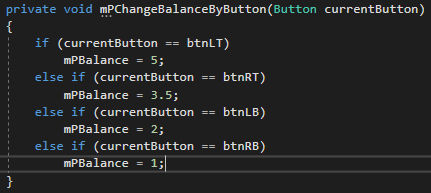
przycisków(productu i monet):

-----------------------------------------------------------------------------------

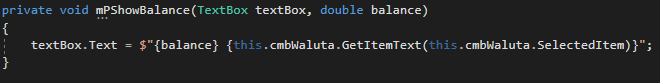
Najpierw program sprawdza jaka kontrolka została wybrana



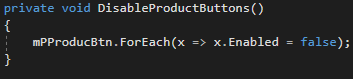
Kożny produkt ma swoju cenu



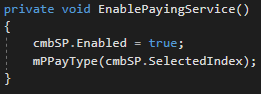
Która jest wypisywana w kontrolce „do wypłaty” przy pomocy „ShowBalance”



Dalej wybór produktu zostaje wyłączony

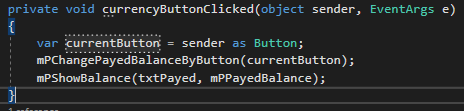


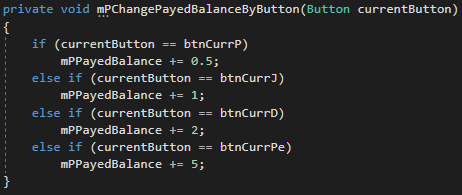
A wybór sposobu spłaty włączony



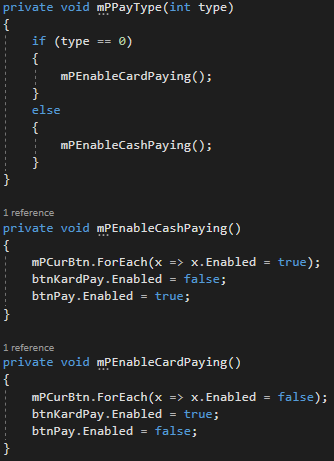
-----------------------------------------------------------------------------------

W podobny spośob działa spłata, tylko bez blokowania innych przycisków

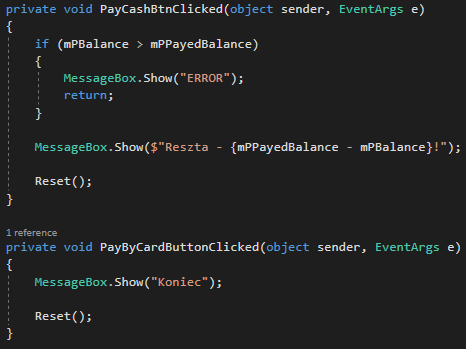




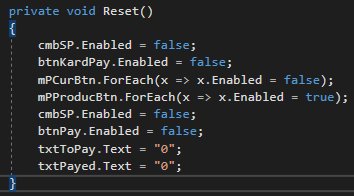
Zmiana rodzaju płatności(wybierana w kontrolce Rodzaj płatności)



Ukończenie operacji opłaty w zależności od wybranego rodzaju płatności



Resetowanie programu po ukończeniu:



**Samoocena zrealizowanego projektu: 4,5**