

## Der Startpunkt des Programms

### Erklärung:

- **Main Methode:** Dies ist der Einstiegspunkt des Programms, wo alles startet.
- **Console.OutputEncoding:** Wir setzen die Textausgabe auf UTF-8, damit Sonderzeichen wie das Euro-Zeichen korrekt angezeigt werden.
- **Artikel alleGames:** Hier laden wir alle verfügbaren Spiele (durch die Methode `ErhalteAlleArtikel()`).
- **Dictionary<Artikel, int> cart:** Hier wird der Warenkorb als Dictionary erstellt, in dem jeder Artikel (Spiel) mit der Menge gespeichert wird.
- **while (shopping):** Diese Schleife sorgt dafür, dass das Programm wiederholt das Menü anzeigt, bis der Benutzer es beendet (wenn `shopping = false` gesetzt wird).
- **switch-Anweisung:** Hier reagiert das Programm auf die Benutzerauswahl:
  - 1 bis 3: Spiele anzeigen basierend auf der Konsolenwahl.
  - 4: Den aktuellen Warenkorb anzeigen.
  - 5: Den Bestellvorgang abschließen.
  - 6: Das Programm beenden.

Die Main Methode startet das Programm und zeigt dem Benutzer ein Menü an, mit dem er interagieren kann. Der Benutzer kann Spiele auswählen, den Warenkorb einsehen, die Bestellung abschließen oder das Programm beenden. Das Programm läuft in einer Schleife, bis der Benutzer den Einkauf beendet.

### ErhalteAlleArtikel Methode

**Erklärung:** Diese Methode lädt die Spielereihe.

Wenn eine Datei namens `AlleArtikel.json` existiert, werden die Spiele aus dieser Datei geladen. Wenn die Datei nicht existiert oder leer ist, wird eine Standardliste von Spielen erstellt und in dieser Datei gespeichert. `JsonSerializer.Deserialize` wird verwendet, um den Inhalt der JSON-Datei in ein Array von Artikel-Objekten zu konvertieren.

Diese Methode sorgt dafür, dass das Programm alle Spiele aus einer Datei lädt. Wenn die Datei nicht existiert, werden Standardspiele erstellt und gespeichert. Das verhindert, dass das Programm jedes Mal die gleichen Spiele manuell laden muss.

### DisplayGames Methode: Spiele anzeigen

#### Erklärung:

Diese Methode zeigt dem Benutzer die Spiele an, die für eine bestimmte Konsole verfügbar sind. Der Benutzer wählt ein Spiel aus, und das Spiel wird dem Warenkorb hinzugefügt. Die KonsolenID bestimmt, welche Spiele angezeigt werden.

### ViewCart Methode: Warenkorb anzeigen

Hier kann der Benutzer den Inhalt seines Warenkorbs sehen. Jedes Spiel wird mit der Menge und dem Gesamtpreis angezeigt. Die Gesamtsumme des Einkaufs wird auch berechnet.

**Checkout Methode: Bestellabschluss:** Diese Methode schließt den Einkauf ab, berechnet den Gesamtpreis und fragt nach der Zahlungsmethode.