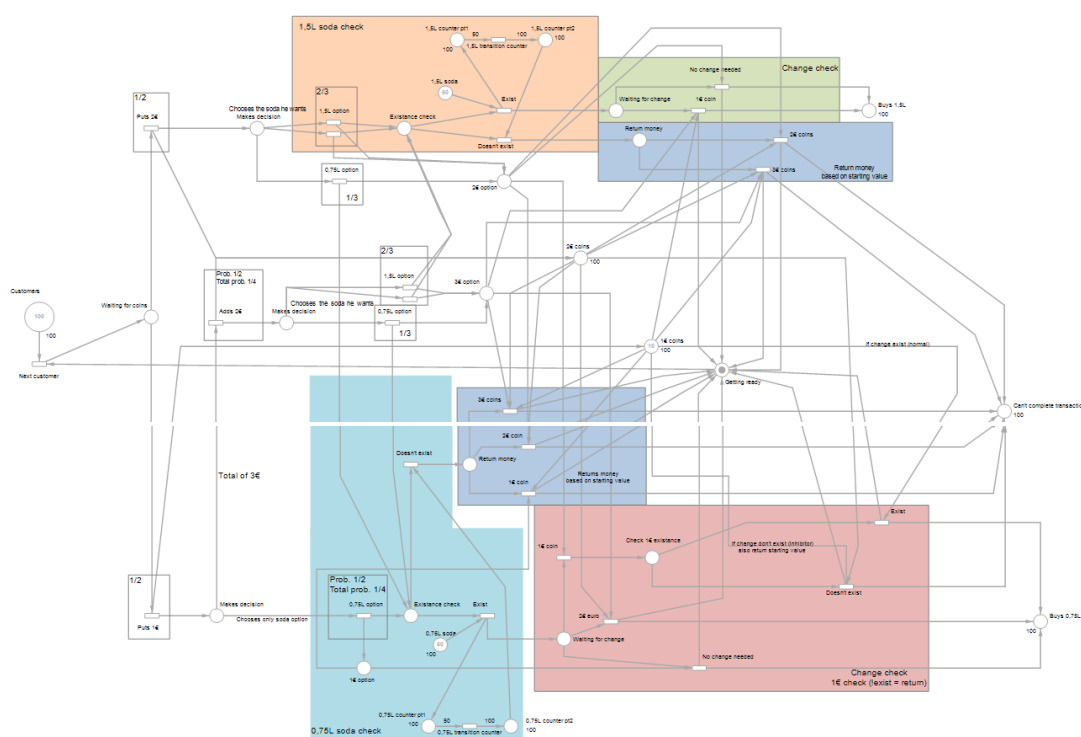


Δουλεύει

Αρχικά στο πρώτο βήμα από τους 100 πελάτες και αφού είναι έτοιμο το μηχάνημα (Getting ready) περνάει ο πρώτος πελάτης και επιλέγει τι κέρματα να βάλει. Οι πιθανότητες είναι $\frac{1}{2}$ να βάλει κέρμα των 2 ευρώ και $\frac{1}{2}$ να βάλει 1 ευρώ. Στην συνέχεια στην περίπτωση που βάλει 1 ευρώ σύμφωνα με την εκφώνηση ο πελάτης μπορεί είτε να βάλει 2 ευρώ ακόμα ή να αγοράσει αναψυκτικό. Η πιθανότητα των 2 παραπάνω είναι $\frac{1}{4}$ το καθένα. Οι πιθανότητες είναι σημειωμένες στα διαφανή τετραγώνια. Ο έλεγχος των αναψυκτικών με πορτοκαλί (1,5L) και ανοιχτό μπλε (0,75L). Με μπλε σκούρο η επιστροφή χρημάτων βάση αρχικού ποσού εάν δεν υπάρχει αναψυκτικό. Με πράσινο ο έλεγχος για ρέστα στην περίπτωση του αναψυκτικού 1,5L. Ενώ με κόκκινο ο έλεγχος για ρέστα στην περίπτωση του αναψυκτικού 0,75L και ταυτόχρονα γίνεται και ο έλεγχος ύπαρξης 1€ και επιστροφή ποσού σε περίπτωση που δεν υπάρχει. Στην παρακάτω εικόνα παρουσιάζονται τα παραπάνω (έστειλα 2 screen έτσι ώστε να φαίνονται πιο καθαρά όταν γίνεται zoom).



1^η περίπτωση:

Στην περίπτωση που βάλει 2 ευρώ πρώτα το νόμισμα αυτό τοποθετείτε στο slot της μηχανής. Στην συνέχεια περιμένει να αποφασίσει αν επιλέξει αναψυκτικό 1,5L ή 0,75L (ανεξάρτητα της απόφασης υπάρχει ένα position το οποίο «γεμίζει» μετά την απόφαση έτσι ώστε να χρησιμοποιηθεί μετά για σωστή επιλογή ρέστων ή επιστροφή του ποσού σε περίπτωση λάθους). Εάν ο χρήστης επιλέξει την αγορά αναψυκτικού 1,5L αρχικά γίνεται έλεγχος διαθεσιμότητας με την χρήση του counter. Και στην συνέχεια εφόσον υπάρχει περιμένει να επιβεβαιώσει ότι δεν χρειάζεται ρέστα στο transition “No change” και ολοκληρώνεται η αγορά του. Εάν επιλέξει την αγορά αναψυκτικού 0,75L τότε αρχικά κάνουμε έλεγχο για την ύπαρξη μέσω του counter ενώ στην συνέχεια γίνεται έλεγχος για την ύπαρξη ρέστων. Συγκεκριμένα χρειαζόμαστε 1€ ρέστα οπότε με την χρήση inhibitor κάνουμε τον έλεγχο για την ύπαρξη τους. Εφόσον υπάρχουν αγοράζουμε το αναψυκτικό, αλλιώς γίνεται επιστροφή του αρχικού ποσού.

2^η περίπτωση:

Στην περίπτωση που βάλει 1 ευρώ πρώτα το νόμισμα τοποθετείτε στο slot της μηχανής. Στην συνέχεια έχουμε δυο επιλογές.

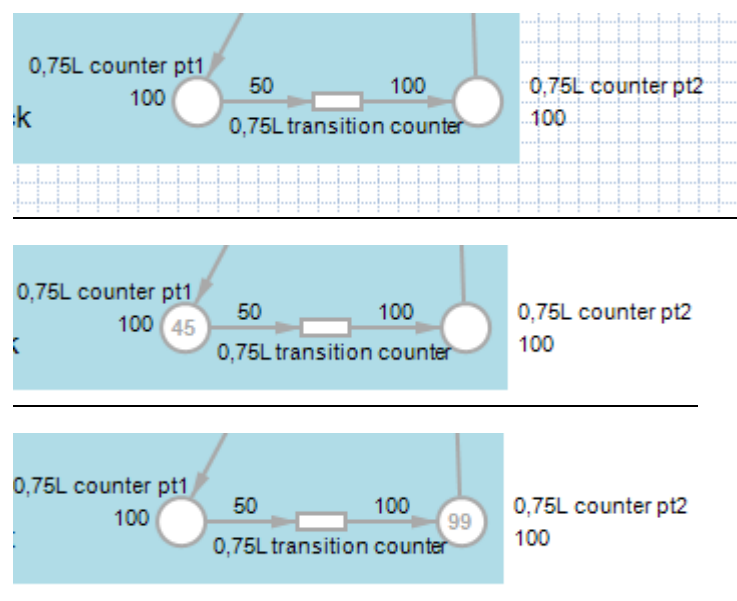
1^η υποπερίπτωση:

Ο χρήστης δεν προσθέτει άλλα χρήματα και επιλέγει ότι με αυτό το 1 ευρώ θα αγοράσει αναψυκτικό 0,75L. Στην συνέχεια γίνεται έλεγχος αν υπάρχει το συγκεκριμένο, εφόσον υπάρχει οδηγούμαστε στον έλεγχο του αν χρειάζεται ρέστα που δεν χρειάζεται συνεπώς ολοκληρώνεται η αγορά. Αν δεν υπάρχουν διαθέσιμα αναψυκτικά τότε με την βοήθεια του counter οδηγούμαστε στην επιστροφή χρημάτων ανάλογα με το αρχικό ποσό.

2^η υποπερίπτωση:

Ο χρήστης προσθέτει επιπλέον 2 ευρώ τα οποία πηγαίνουν στο αντίστοιχο slot της μηχανής. Στην συνέχεια περιμένουμε την απόφαση του για το τι είδους αναψυκτικό θα αγοράσει, να τονίσουμε ότι και στις δυο περιπτώσεις θα έχει πάντα ρέστα εφόσον βάζει συνολικά 3€ αν πάρει αναψυκτικό 0,75L θα του επιστραφεί σαν ρέστα το 2€ του ενώ αν αγοράσει αναψυκτικό 1,5L θα του επιστραφεί σαν ρέστα το 1€ του. Η λογική για την αγορά αναψυκτικών σε αυτή την περίπτωση είναι ίδια με τις προηγούμενες απλώς στους ελέγχους που γίνονται για τα ρέστα επιστρέφονται τα αντίστοιχα ποσά ενώ σε περίπτωση που έχει τελειώσει το αναψυκτικό που επιθυμεί τότε θα επιστρέφονται 3 ευρώ.

Counter αναψυκτικών



Ο counter που βρίσκεται στα παραπάνω screenshot αφορά τα αναψυκτικά 0,75L (παρόμοια λογική και για το 1,5L). Ουσιαστικά όταν αγοράζει ο χρήστης αναψυκτικό το counter pt1 αυξάνεται. Όταν γίνει 50 χάρις στα βάρη θα περάσει μέσα από το transition counter και θα στείλει 100 tokens στο counter pt2 τα οποία στην συνέχεια θα χρησιμοποιηθούν για να τρέξει η κατάσταση doesn't exist.