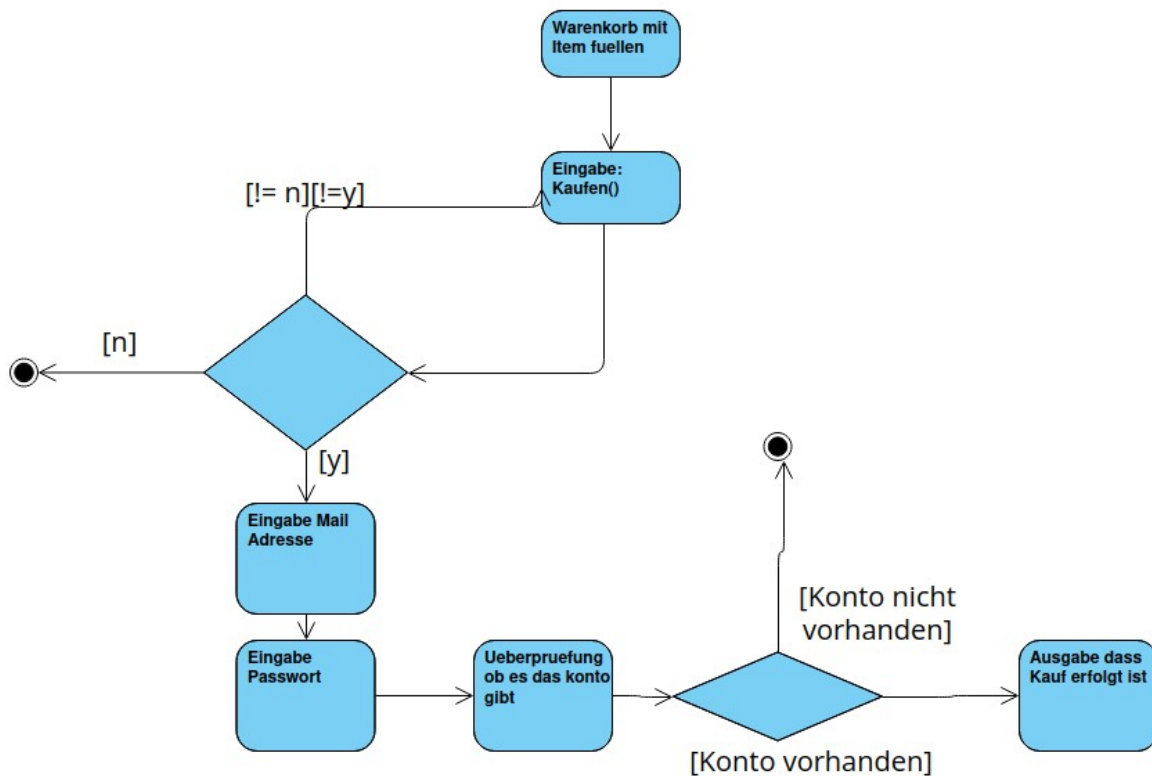


Aktivitaetsdiagramm:

Aufgabe 1:



Hinweis:

- es soll ein Warenkorb erstellt werden (`ArrayList <String> warenkorb`) und dieser soll mittels einer Methode befüllt werden.
- Anschliessend soll der Nutzer ueber die Konsole gefragt werden, oder er die Elemente aus dem Warenkorb akufen will. Ein „y“ bedeutet kaufen , ein „n“ bedeutet abbruch und bei einer anderen Eingabe soll der Nuzter nochmal gefragt werden
- Danach soll der Nutzer um eine Mail Adresse und Passwort gefragt werden.
- Falls es ein Konto mit der Mail Adresse und Passwort gibt, dann wird auf der Konsole ausgegeben dass die Artikel gekauft wurden.
- Falls es kein passendes Konto gibt, dann wird der Kauf abgebrochen, indem auf der Konsole „Kauf abbruch“ ausgegeben wird.

