**Cocktailmaschine – Code**

* 8 Tabs
* **Cocktailmaschine.ino:**
  + Rezept- und Zutatendaten
  + Implementierung der State Machine
  + Initialisierung der Module in setup()
  + Aufruf der State Machine in loop()
  + Behandlung von Tastendrücken
* **DisplayHandler.ino:**
  + Kommunikation mit dem LCD-Display
  + Erzeugung spezieller Schriftzeichen
  + Hilfsmethoden zum Anzeigen des Hauptmenüs, der Füllstandsanzeige und weiterer Informationen
* **FillLevelReader.ino:**
  + Liest den Füllstand der sechs Zutatenbehälter aus
  + Beim Start oder per Tastendruck werden alle Behälter ausgelesen
  + Nach dem Mischen eines Cocktails werden die verwendeten Behälter ausgelesen
* **GlassChecker.ino:**
  + Überprüft, ob ein Glas auf der Scheibe steht, bevor der Vorgang gestartet wird
* **ProcessHandler.ino**
  + Drehscheibe und Rührarm werden beim Start in Ausgangsposition gebracht
  + Überprüft, ob für das ausgewählte Rezept die Zutaten vorhanden sind
  + Führt den Mischprozess durch
* **RecipeHandler.ino:**
  + Methoden zum Lesen und Manipulieren der Rezepte in den Variablen in „Cocktailmaschine.ino“
* **SerialComm.ino:**
  + Kommunikation mit der Konfigurationssoftware auf dem PC
  + Auslesen und Verändern der Rezept- und Zutatenlisten
* **StorageHandler.ino:**
  + Speichern der Rezepte und Zutaten in den EEPROM nach Änderung der Konfiguration durch den PC
  + Lesen der Rezepte und Zutaten aus dem EEPROM beim Start