

CANDY VENDING MACHINE



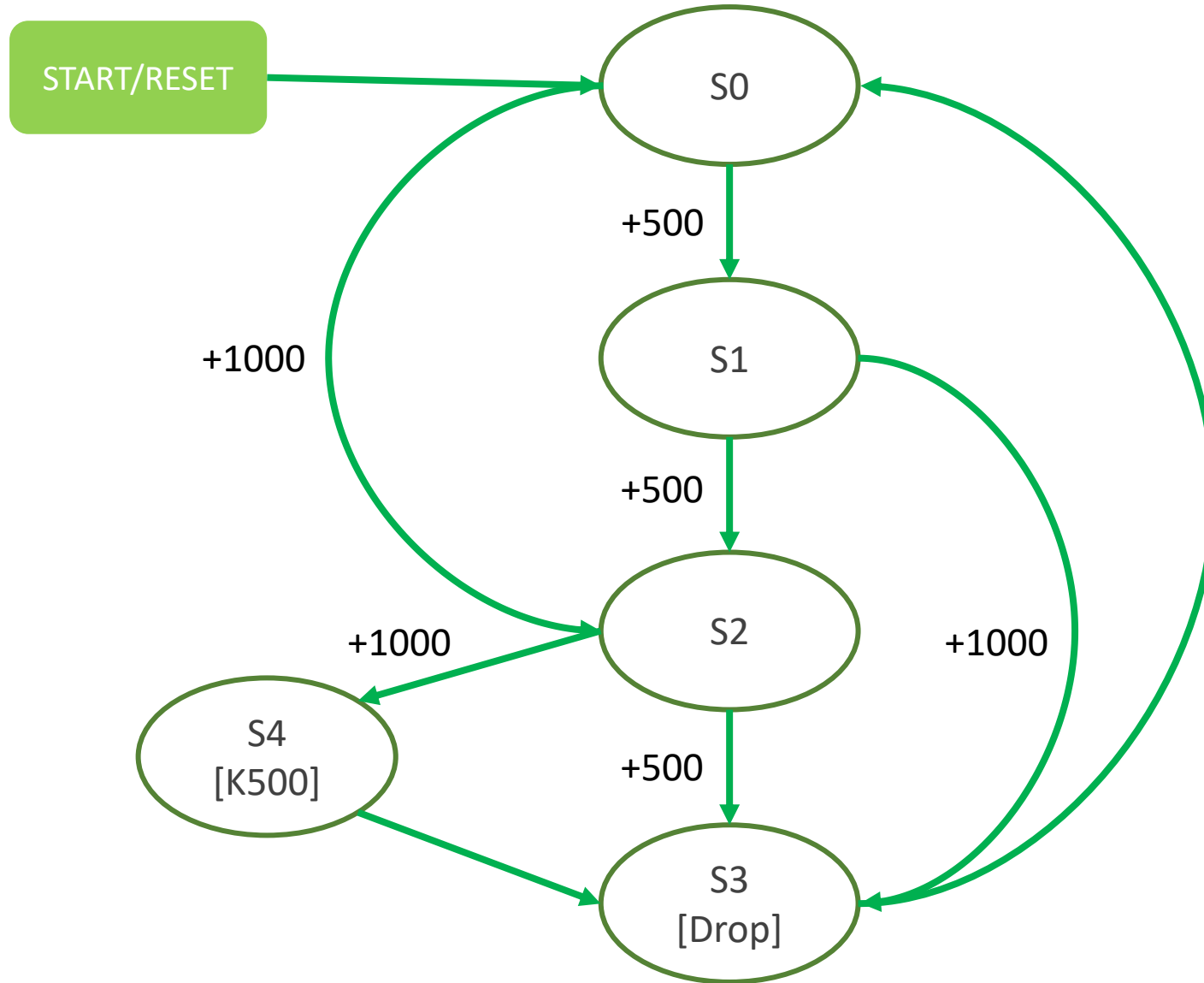
3 D4 ELKA A
1110181004

Muhammad Iqbal Millyniawan Pradana

SOAL

Disain mesin penjual permen (candy machine) yang mempunyai harga permen Rp1500,00. Mesin menerima masukan berupa uang logam **Rp500** dan uang logam **Rp 1000**. Mesin mengembalikan uang 500 jika uang 1000 dimasukkan 2 kali. Asumsikan bahwa mesin mempunyai clock yang cepat sehingga hanya satu input yang terjadi pada satu saat. Apabila permen sudah dikeluarkan mesin kembali memulai state awal (menunggu transaksi selanjutnya)





Boot [CANDY MACHINE
3D4EA - 1110181004] [SELAMAT DATANG
SELAMAT BELANJA]

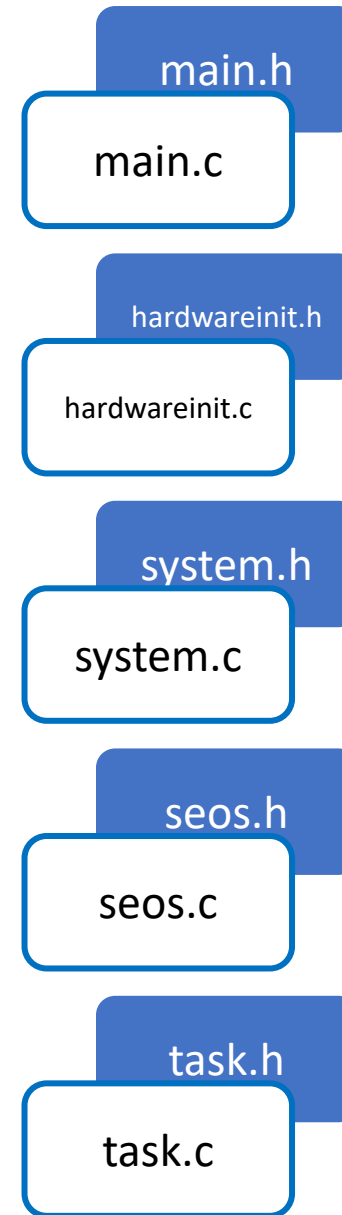
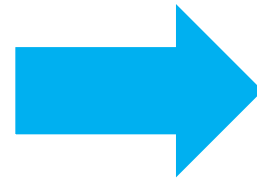
S0 [CANDY MACHINE
(Masukkan Uang)
Harga Permen = Rp 1500
Uang Anda = Rp]

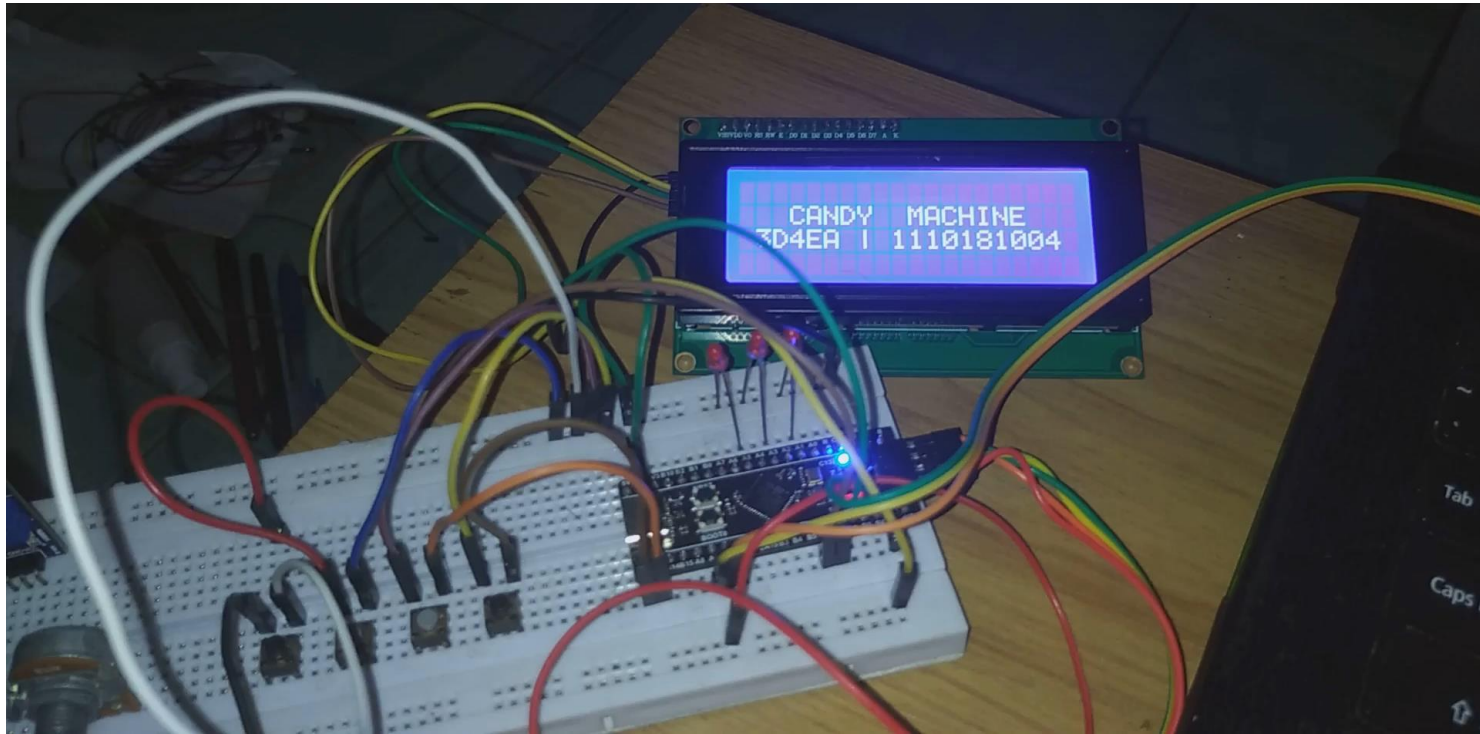
S1 [CANDY MACHINE
(Masukkan Uang)
Harga Permen = Rp 1500
Uang Anda = Rp 500]

S2 [CANDY MACHINE
(Masukkan Uang)
Harga Permen = Rp 1500
Uang Anda = Rp 1000]

S3 [CANDY MACHINE
Harga Permen = Rp 1500
Uang Anda = Rp 1500] [Pembelian Berhasil
Silahkan ambil permennya
😊]

S4 [CANDY MACHINE
Harga Permen = Rp 1500
Uang Anda = Rp 2000] [Silahkan ambil
Uang kembalian
Rp 500]





bit.ly/CandyMachineV1_004

