

```

ANFANG
Aufruf Konstruktor Activity, diese Aktivitaet wird erster laufender Prozess
Anton wurde erzeugt
Coroutine setup wird aufgerufen und tos ist belegt
Aufruf Konstruktor Activity, Zeiger ist belegt
wakeup in Activity wurde erreicht
Berta ist blockiert in Activity, Zustand wird auf READY gesetzt
Berta wird in die Readyliste eingefuegt
    Berta wurde erzeugt
    Anton 0
Wir sind in yield in Activity angekommen
Wir sind in reschudele im Scheduler
Berta wird von der Readyliste geloesch und gleich aktiviert
activate in ActivityScheduler erreicht
Anton ist derzeit der aktive Prozess und dieser hat den Zustand: running
Anton wird in die Readyliste eingefuegt
Coroutine wird gewechselt in der Klasse Coroutine
Coroutine startup wird aufgerufen
    Berta 0
Wir sind in yield in Activity angekommen
Wir sind in reschudele im Scheduler
Anton wird von der Readyliste geloesch und gleich aktiviert
activate in ActivityScheduler erreicht
Berta ist derzeit der aktive Prozess und dieser hat den Zustand: running
Berta wird in die Readyliste eingefuegt
Coroutine wird gewechselt in der Klasse Coroutine
Der Wechsel wurde vollzogen
Anton ist der NEUE aktive Prozess und dieser hat den Zustand: running
    Anton 1
Wir sind in yield in Activity angekommen
Wir sind in reschudele im Scheduler
Berta wird von der Readyliste geloesch und gleich aktiviert
activate in ActivityScheduler erreicht
Anton ist derzeit der aktive Prozess und dieser hat den Zustand: running
Anton wird in die Readyliste eingefuegt
Coroutine wird gewechselt in der Klasse Coroutine
Der Wechsel wurde vollzogen
Berta ist der NEUE aktive Prozess und dieser hat den Zustand: running
    Berta 1
Wir sind in yield in Activity angekommen
Wir sind in reschudele im Scheduler
Anton wird von der Readyliste geloesch und gleich aktiviert
activate in ActivityScheduler erreicht
Berta ist derzeit der aktive Prozess und dieser hat den Zustand: running
Berta wird in die Readyliste eingefuegt
Coroutine wird gewechselt in der Klasse Coroutine
Der Wechsel wurde vollzogen
Anton ist der NEUE aktive Prozess und dieser hat den Zustand: running
    Body von Anton ist fertig
    ENDE
    Destruktor in main wird aufgerufen von Berta
in Activity wurde der Destruktor von Berta aufgerufen
Berta wird vom ActivityScheduler umgebracht
Berta wird von der Readyliste geloesch
    Destruktor in main wird aufgerufen von Anton
in Activity wurde der Destruktor von Anton aufgerufen
Anton wird vom ActivityScheduler umgebracht
Anton wird von der Readyliste geloesch
Wir sind in reschudele im Scheduler
FirstElement ist Null im Scheduler

```

Anton.
exit