**💻 Programmieraufgabe: Getränkeautomaten** **💻**

**Szenario:**

Du sollst einen Getränkeautomaten programmieren, der **9 verschiedene Slots** besitzt. Die Slots sind mit Getränken belegt - **Slot 1 und 2 enthalten dasselbe Getränk**, alle anderen sind unterschiedlich befüllt.

Der Benutzer kann durch Eingabe einer Zahl (1–9) ein Getränk wählen. Je nach Auswahl wird das passende Getränk ausgegeben.

**Aufgabenbeschreibung:**

1. **Darstellung der Slot-Belegung:**
   * Slot 1, 2 → „Wasser“
   * Slot 3 → „Cola“
   * Slot 4 → „Eistee“
   * Slot 5 → „Apfelschorle“
   * Slot 6 → „Kaffee“
   * Slot 7 → „Orangensaft“
   * Slot 8 → „Kakao“
   * Slot 9 → „Mate“
2. **Benutzereingabe:**
   * Lass den Benutzer über die Konsole eine Zahl zwischen 1 und 9 eingeben.
   * Verwende eine switch-Anweisung, um das passende Getränk auszugeben.
3. **Ungültige Eingabe:**
   * Gib eine Fehlermeldung aus, wenn die Eingabe nicht im Bereich 1–9 liegt (→ default).
4. **Zusätzliche Funktion: Getränk mit Preis ausgeben**
   * Gib zu jedem Getränk zusätzlich einen Preis aus (z. B. Wasser = 1.00 €, Cola = 1.50 € …).
   * Ausgabeformat: „Getränk: Cola | Preis: 1.50 €“
5. **Erweiterung (optional): Getränk mehrfach wählen**
   * Ermögliche dem Benutzer, **mehrere Getränke hintereinander zu wählen**, bis er 0 eingibt.
   * Zeige am Ende den **Gesamtbetrag aller Getränke** an.

**Ziel der Aufgabe:**

* Anwendung von switch, case, break, default
* Benutzereingabe mit Scanner
* Wiederholung mit Schleife (optional)
* saubere Menüstruktur & Ausgabeformatierung