

```
graph LR
    Schüler[Schüler] --- Start([Start])
    Schüler --- Beschreibung([Beschreibung, Risiken, Nebenwirkungen angeben])
    Schüler --- Extras([Wähle Extras (Wirkung, Zutaten, Zubereitungsmethode, WW)])
    Schüler --- Rezept([Erstelle Rezept])
    Snipe[Snipe] --- ZutatenHinzufügen([Zutaten hinzufügen])
    Snipe --- ZutatenEntfernen([Zutaten entfernen])
    Snipe --- PreisÄndern([Preis ändern])
    Extras --- Snipe
```

User Interface (1)

The diagram illustrates a user interface for a smoothie recipe application. It is divided into several sections:

- Header:** Labeled "User Interface (1)".
- Main Content Area:**
 - Form Fields:**
 - Name (HTML: `<input type="text">`)
 - Beschreibung (HTML: `<textarea>`)
 - Wirkung (HTML: `<select>`)
 - Dauer in (HTML: `<input type="number">`)
 - Start (HTML: `<input type="checkbox">`)
 - hinzufügen (HTML: `<button type="button">`)
 - Rühren: ☐ stark ☐ mittel ☐ schwach
 - Temperatur: °C
 - Konsistenz:
 - Farbe:
 - Start Mixer** (HTML: `<button type="button">`)
- Dein Rezept** (HTML: `<div id="output">`)
- Gesamtpreis** (HTML: `<div id="output">`)
- Professor Login** (HTML: `<div id="login">`)
 - Name (HTML: `<input type="text">`)
 - Password (HTML: `<input type="password">`)

LO4 Hexenkessel

User Interface (2)

`<input type="text">`

Füge Zutat zu Liste hinzu:

`<select>`

Entferne Zutat aus Liste:

Preisverwaltung:

Zutat Preis

`<input type="number">`

`<button>`

Data Structures

category	name: string	price: number
Zutaten	Spinnenbein	30
	Krötenauge	45
	Schweinefuß	50
	Katzenhaar	60

{ Zutaten: [{ name: "Spinnenbein", price: 30 },
{ name: "Krötenauge", price: 45 },
{ name: "Schweinefuß", price: 50 },
{ name: "Katzenhaar", price: 60 }];

}

Hexenkessel

Activity Diagram

