

## **Zusatzaufgaben OMP – Getränkehersteller**

Der Flensburger Getränkehersteller Paul Erding beauftragt Sie damit, seine Abfüllanlage zu simulieren. Dafür sollen Sie eine Klasse Abfüllanlage erstellen, die die drei Produkte „Wasser“, „Apfelschorle“ und „Bier“ abfüllen kann (hier: Objekte der jeweiligen Klasse erstellt). Jedes so erstellte Produkt soll nach einer begrenzten Zeit sein MHD überschreiten und dann als „abgelaufen“ erkannt werden können. Außerdem sollen mindestens drei Angaben zu den durchschnittlichen Nährwerten des jeweiligen Produktes abrufbar sein. Nutzen Sie mindestens eine abstrakte Klasse, wo dies sinnvoll ist.

Erweitern Sie nun Ihr Programm um eine Repräsentation eines Supermarktes, welcher die jeweiligen Produkte lagert und verkauft, wobei jedes einzelne Produkt im Verkauf mindestens eine Sekunde braucht, also z.B. zehn Flaschen Wasser 10 Sekunden benötigen, um verkauft zu werden. Außerdem soll gewährleistet werden, dass kein abgelaufenes Produkt verkauft wird.