

Implementieren Sie ein **Objektmodul** für die Simulation eines Getränkeautomaten:

- Der Automat enthält nur eine Getränkesorte.
- Der Automat akzeptiert nur Ein-Euro-Münzen.
- Ein Getränk kostet genau einen Euro.
- Es kann höchstens eine Münze eingeworfen werden, bevor ein Getränk entnommen wird.
- Der Automat enthält nur eine begrenzte Anzahl von Getränken, die einzeln nachgefüllt werden können.

Implementieren Sie das **Objektmodul** und überlegen Sie sich **sinnvolle Vor- und Nachbedingungen**.

Überlegen Sie auch, ob es **Invarianten** gibt, die immer gelten müssen.

Hinweis: Verwenden Sie für Ihre Implementierung die Operationen des in der Vorlesung vorgestellten Moduls **Assertion**.