**Önállóan elkészítendő és beadandó feladat**

* 1. Készítse el egy virtuális ital automata programját és felhasználói felületét az alábbi kritériumok szerint:
* A program elkészítésekor alkalmazza a state machine struktúrát
* A felhasználói felület dinamikusan változzon az egyes állapotok között, ahol csak az aktuális állapotnak megfelelő információk érhetők el, és ne lehessen tetszőlegesen az állapotok között váltani:
  + 1. állapot: ital kiválasztása (alapállapot)
    - Legalább 3 ital közül lehet választani
    - A választó gombok esemény vezérelt módon működjenek
    - A választógombok egyénileg elkészített design-al rendelkezzenek
    - A választógombok mellett az ital pénzbeli értéke is legyen feltüntetve
  + 2. állapot: fizetés
    - A fizetés virtuális pénzérmék segítségével lehetséges, amelyek nyomógombok.
    - A nyomógombok esemény vezéreltek legyenek
    - Az addig bedobott összeg kijelzése
    - A szükséges fennmaradó összeg kijelzése
  + 3. állapot: kiszolgálás
    - Visszajáró kijelzése
    - Vásárlást megköszönő és elköszönő üzenet megoldása
    - Animáció az italkiadásról, pl virtuális ital kitöltése /
* Bármelyik állapotban meg lehessen szakítani a vásárlást és ebben az esetben a program kerüljön vissza alapállapotba. (új vásárlás kezdeményezéséhez)
* A program a STOP gomb megnyomásáig működjön
  1. Készítse el a virtuális ital automata önállóan futtatható változatát (Application EXE)
* A program neve: Név\_Neptunkód
* Állítsa be úgy a felhasználói környezetet, hogy
  + az alkalmazás elindításával indul a program
  + csak a STOP gomb segítségével lehessen a programot leállítani
  1. Készítse el a virtuális ital automata LabVIEW programmal nem rendelkező számítógépen történő, önállóan futtatható, telepítő változatát (Installer)
* A program neve: Név\_Neptunkód
* Állítsa be úgy a felhasználói környezetet, hogy
  + Az alkalmazás elindításával indul a program
  + Csak a STOP gomb segítségével lehessen a programot leállítani

**Beadandó anyagok (egy file-ba összefűzve és tömörítve):**

* 1. feladat VI-a, és esetlegesen a függő SubVI-ok
  2. build file-ok (\*.aliases, \*.exe, \*.ini)
  3. Installer mappa (bin, license, support mappák tartalma és \*.id, \*.exe, \*.ini file-ok)