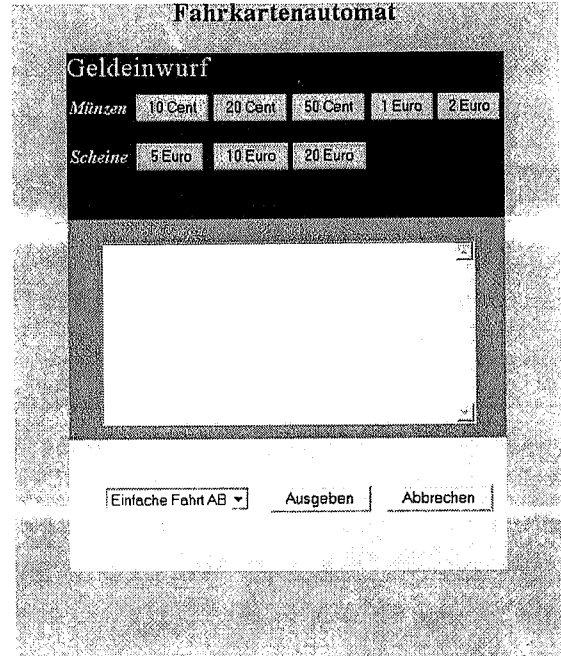


## Projekt TICKETAUTOMAT

- Überlegen Sie sich eine vernünftige (ergonomische) Bedienungs­oberfläche für einen Fahrkartenautomaten.
  - Orientieren Sie sich dabei an dem nebenstehenden Muster.
  - Überlegen Sie, ob diese Muster­oberfläche überhaupt ergonomisch ist.
  - Welche Handlungsabfolge beim Lösen einer Fahrkarte müssen Sie beim Entwurf der Oberfläche berücksichtigen?
  - Bezüglich der Codierung orientieren Sie sich an der strict-Version von HTML 4.1.
  - Definieren Sie die Formatierungen mit CSS.
  - Überprüfen Sie Ihr Ergebnis mit dem Validator.



- Bauen Sie die Oberfläche zu einem funktionierenden Fahrkartenautomaten zum Lösen eines Fahrscheins einer Preisgruppe aus.  
Beachten Sie dabei:
  - Ein Fahrschein wird erst ausgegeben, wenn genügend Geld eingeworfen wurde.
  - Bei Überzahlung muss entsprechendes Wechselgeld mit dem Fahrschein ausgegeben werden.
  - Der Vorgang soll jederzeit abgebrochen werden können. Dabei soll bereits eingegebenes Geld wieder ausgegeben werden. Der Automat ist anschließend wieder im Grundzustand.
  - Screenshots einiger wichtiger Ausgaben im Ausgabefenster

