DecimalToHexa	l									
Line	dec	result	factor	digit	comment					
1	25									
3 4		0	1							
5			1		true, dec != 0					
7				25%6=1						
	25/6=4	0+1*1=1								
9		U+1" I=1	1*10=10							
5					true, dec != 0					
7				4mod6=4						
9	4/6=0	4+10*4=41								
10			10*10=100							
5					false dec=0					
12					return 41					
	result									
25	41									
41 66	150									
rechnet zahlen vo	om decimal(Basi	s 10) ins hexa (Ba	sis 16) um							
ConvertNumber	FromSystemTo	System								
	_									
line 1	number 42	fromSystem 10	toSystem 6	result	other	system	factor	digit	dec	Kommentar
3		10	0	0						
4										OtherToDecimal wird aufgerufen
23					42	10				
25 26				0			1			
27							•			true, other !=0
29								42%10=2		
30 31				0+1*2=2	42/10=4					
32				U+1 Z-Z			10			
27										true, other !=0
29								4%10=4		
30 31			2*4*10=42		4/10=0					
32			2 4 10-42				10*10=100			
27										false, other=0
34										return 42
5 9						6			42	decimalToOther wird aufgerufen
11				0						
12							1			
13 15								42%6=0		true, dec !=0
16								42 /00=0	42/6=7	
17				0+1*0=0						
18							1*10=10			true deal=0
13 15								7%6=1		true, dec!=0
16									7/6=1	
17				0+10*1=10						
18 13							10*10=100			true, dec!=0
15								1%6=1		
16									1/6=0	
17 18				10+*100*1=110			100*10=1000			
13							100 10-1000			false, dec=0
20										return 110
6										return 110
		dere zahlensyster				anguetom dia 7-11	etammt und ! :	elohoo Zohlaza	em ee ume sassit	nnet worden soll
									em es umegerech t ob die Zahl scho	
go.ioii. aic 26		, storm arrigore	(	_ ,ai, and dana	gowuns	0,00011 (0001		a mont gopiul		
	fromSystem	toSystem	result							
42 40										
26										
			_							
Ot										
Optimierung Es wird als erstes	s in dae diazmala	ystem umgerechn	et und dann im c	n anderes						
		nn die eingegebei			ıt.					
Hier könnte eine	If-Anweisung die	s lösen, welche üb	erprüft ob die zah	nl						
und gegebenfalls	i system ist. (mit dann direkt die	der eingeben from OtherToDecimal fu	ıəystem varıable). ınktion ausführen							