Bankautomat

**Lerninhalte**: Klassen, Attribute, Methoden, Verweisattribut, Konstruktor, Tastatureingabe, Array, switch-case, JUnit

Beschreibung

Es soll die Funktionsweise eines Geldautomaten für die EOS-Bank programmiert

werden. Der Automat kann ohne Magnetkarte bedient werden. Zur Sicherheit muss

sich der Kunde mit zwei Zahlen identifizieren. Zum einen mit der Kundennummer und

danach mit der Geheimzahl seines Kontos. Zum Testen der Funktionsweise soll zunächst ein Prototyp des Geldautomaten auf der Konsolen-Ebene erstellt werden, dessen Eingangsbildschirm nach korrekter Eingabe von Kundennummer und Geheimzahl folgendes Aussehen haben soll.

**Prototyp des Geldautomaten (Konsolen-Fenster)**

B A N K O M A T EOS-Bank Standort: Hamburg

Bitte Kundennummer eingeben: *1234*

Guten Tag Frau Wagner!

Bitte Geheimzahl eingeben: *222*

Sie haben Zugriff auf Ihr Konto mit der Nummer 100200

Wählen Sie

1 – Kontostand abfragen

2 – Einzahlen

3 – Abheben

4 – System verlassen

Eingabe:….

Aufgabe:

-Erstelle ein Grobkonzept (UML)

-Erstellung des Automaten in Java mit den Funktionen

* Einloggen (Mit Kundennummer und Pin)
* Ausloggen (System verlassen)
* Kontostand Ausgabe
* Einzahlen
* Auszahlen

-Erstellung der JUnit Tests