

Artikelnummern

Schreiben Sie PC-Kassensystem für das Gastgewerbe.

Einleitung

Im Gastgewerbe herrscht sehr viel Stress. Aus diesem Grund muss für die Eingabe von Bestellungen eine einfache und effiziente Lösung gefunden werden.

Nach etlichen Usability-Studien hat sich gezeigt, dass die Eingabe von (internen) Artikelnummern der Effizienteste Weg ist.

Eine Artikelnummer ist Unterteil in

- Artikelgruppe (Getränke, Speisen, Sonstiges)
- Einer Untergruppe (je Artikelgruppe anders)
- Dem Artikel

Folgende Artikel wurden im System eingepflegt:

Table 1: Artikel

Artikelgruppe	Untergruppe	Artikelnummer	Bezeichnung
1 (Getraenke)	1 (Bier)	1	Bier (hell, 0,5)
		2	Bier (hell, 0,33)
		3	Zwickel (0,5)
		4	Zwickel (0,33)
	2 (Non-Alk)	1	Cola
		2	Fanta
	3 (Wein)	1	Rotwein
		2	Weißer Spritzer
2 (Speisen)	1 (Klassisch)	1	Schnitzel
		2	Schweinsbraten
	2 (Kl. Speisen)	1	Frankfurter
3 (sonstiges)	1 (Sonstiges)	9 (Extra)	Ketchup
		1	Zigaretten

Aufgabe

Implementieren Sie ein C-Programm, welches 3 Nummern abfragt. Nach jeder Abfrage wird geprüft, ob die Eingabe im korrekten Wertebereich liegt (siehe Tabelle). Wenn dem nicht so ist, dann soll "Falsche Eingabe" ausgegeben werden.

Nachdem alle drei Zahlen eingegeben wurden, soll die Artikelbezeichnung (siehe Tabelle) ausgegeben werden.

Beispiele:

(Text in rot = Benutzereingabe)

eine Variante der Konsolenausgabe (eingerückt):

```
: 1  
: 2  
: 2  
Fanta
```

```
: 2  
: 1  
: 1  
Schnitzel
```

```
: 2  
: 3  
Falsche Eingabe
```