

4AAIF, Praktische Leistungsfeststellung Javascript

am 25. April 2024, Andreas Chwatal / Georg Graf

Ticketautomat

In dieser Übung soll ein Ticketautomat entstehen, als Klasse (class). Er hat folgende Eigenschaften:

Es gibt 2 Geldfächer:

1. `#gesamtEingenommen` .. Dies ist der Speicher für alles eingenommene Geld, welches regelmäßig von Bahn-Mitarbeitern entnommen wird.
 2. `#guthabenAktuellerKunde` .. dies ist der "credit" des aktuellen Kunden
- Im constructor gibt übergibt man, wieviel Geld (`#gesamtEingenommen`) ursprünglich drinnen ist (in €).
 - Man kann Geld `einwerfen()`, dies erhöht das Feld `#guthabenAktuellerKunde`
 - Man kann das Fahrziel einstellen, in einem `select` Feld.
 - Man kann die Anzahl der Fahrgäste einstellen (1-10)
 - man kann den Button `ticketKaufen()` drücken, dann wird ein Ticket oder eine Fehlermeldung gedruckt.

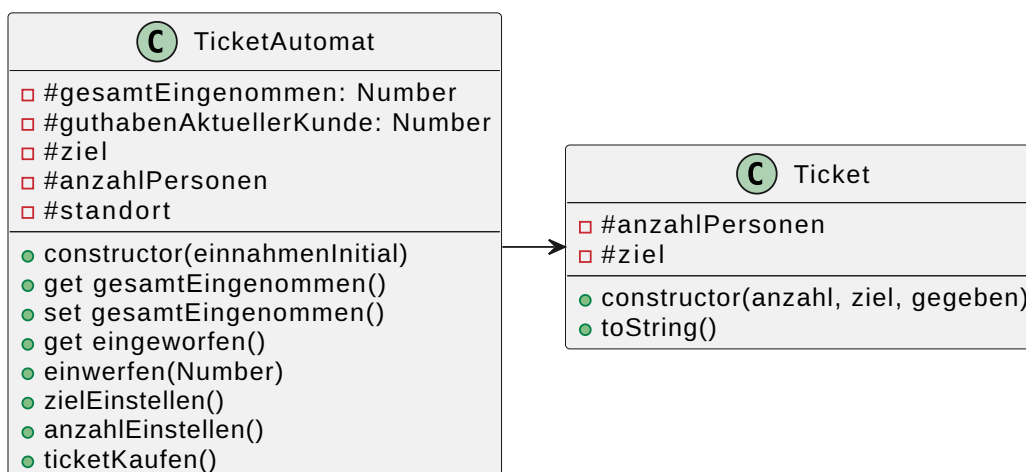
Fahrziele und Preise:

```
{"Salzbug":30,"Innsbruck":45,"Klagenfurt":40,"Graz":25,"Bregenz":60, "Linz": 25}
```

(Obigen String können Sie in ein Objekt `ziele` speichern! `const ziele = {...}`)

Aufgabe 1: Klassen Ticket und TicketAutomat

Erstelle für diese Aufgabe die folgenden 2 Klassen:



Im `constructor(gesamtEingenommen)` sollen folgende Dinge passieren:

- `this.#gesamtEingenommen` soll auf den gegebenen Wert gesetzt werden, indem `setgesamtEingenommen()` aufgerufen wird.
- `this.eingeworfen` auf 0.

- `this.ziel` auf `undefined`

Weiters:

`zielEinstellen()` soll nur eines der oben genannten Ziele in die private Variable `ziel` speichern können.

`anzahlEinstellen()` soll die Variable `#anzahlPersonen` setzen, sofern der übergebene Wert gültig ist.

`ticketKaufen()` soll ein neues Ticket erstellen mit `let ticket = new Ticket (ziel, anzahlPersonen, gegeben)`, sofern der eingeworfene Betrag ausreicht. Im Fehlerfall soll eine Exception geworfen werden. Mit `console.log(ticket.toString())` soll die Ausgabe auf die Konsole erfolgen. Der Ticketpreis soll die `#gesamtEingenommen` des Automaten entsprechend erhöhen.

Beispiel für ein Ticket

```
=====
=== Fahrkarte nach Salzburg ===
=====
Einzelpreis: € 30.-
Anzahl der Fahrgäste: 3
=====
Summe: € 90.-
=====
gegeben: € 100.-
Restgeld: € 10,-
=====
```

Aufgabe 2: html Benutzeroberfläche

Die soeben erstellte Klasse dient als "State" für die zu erstellende Applikation.

Elemente der Benutzeroberfläche:

- einwerfen (input type=numer ... submit)
- ziel einstellen (option / select)
- anzahl Personen einstellen
- Anzeige Fahrpreis (ändert sich bei Ziel Änderung oder Anzahl Änderung)
- Anzeige des Guthabens (ändert sich durch einwerfen `#guthabenAktuellerKunde`)
- Ausgabefeld des Tickets, dort kann auch angezeigt werden "Es fehlen noch XX € damit ich das Ticket drucken kann".
- Anzeige der gesamten Einnahmen des Automaten, ändert sich bei jedem Ticketkauf (`#gesamtEingenommen`)
- button "Ticket Kaufen" (wenn das Geld reicht wird Ticket gedruckt und die `#gesamtEingenommen` vergrößern sich entsprechend)

gutes Gelingen!

Tickets hier kaufen

Geld einwerfen:

Ziel einstellen:

Anzahl Personen:

Fahrpreis: 90

Guthaben: 0

Ticketausgabe:

```
=====
=== Fahrkarte nach Innsbruck ===
=====
Einzelpreis: € 45.-
Anzahl der Fahrgäste: 2
=====
Summe: € 90.-
=====
gegeben: € 100.-
Restgeld: € 10,-
=====
```

Gesamte Einnahmen: 240

Rene Wenz' magisches 8 - Punkte - Programm

1.APPLICATION STATE

- Holds the state of the application
- This is the single source of truth for the application state

2.STATE ACCESSORS/MUTATORS FN'S

- Functions that allow us to get and set the state
- Here we will create functions to interact with the state

3.DOM Node Refs

- Static references to DOM nodes needed after the start of the application

4.DOM Node Creation Fn's

- Dynamic creation of DOM nodes needed upon user interaction
- Here we will possibly create a function that will create a new item

5.RENDER FN

- These functions will render the application state to the DOM
- IMPORTANT TAKEAWAY: The state drives the UI, any state change should trigger a re-render of the UI

6.EVENT HANDLERS

- These functions handle user interaction e.g. button clicks, key presses etc.
- These functions will call the state mutators and then call the render function
- The naming convention for the event handlers is `on<Event>`
- Here we will create a functions that will handle e.g. a "click" event on a button.

7.INIT BINDINGS

- These are the initial bindings of the event handlers, i.e. register the handlers of Pt. 6 with the DOM Node Refs of Pt. 3

8.INITIAL RENDER

- Here will call the render function (Pt. 5) to render the initial state of the application