

# 4AAIF, Praktische Leistungsfeststellung Javascript

am 25. April 2024, Andreas Chwatal / Georg Graf

## Ticketautomat

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

Es gibt 2 Geldfächer:

1. `# GuthabenAktuellerKunde` .. dies ist der "credit" des aktuellen Kunden
  2. `#gesamtEingenommen` .. Dies ist der Speicher für alles eingenommene Geld.
- Im constructor gibt übergeben man, wieviel Geld (`#gesamtEingenommen`) ursprünglich drinnen ist (in €), damit der Automat Restgeld geben kann.
  - Man kann Geld `einwerfen()`, dies erhöht das Feld `# GuthabenAktuellerKunde` um den eingeworfenen Betrag.
  - Man kann das Fahrziel einstellen, in einem `select` Feld (Zeile s.u.)
  - Man kann die Anzahl der Fahrgäste einstellen (1-10)
  - man kann den Button `ticketKaufen()` drücken, dann wird ein Ticket oder eine Fehlermeldung in die `id` TicketAusgabe gedruckt.

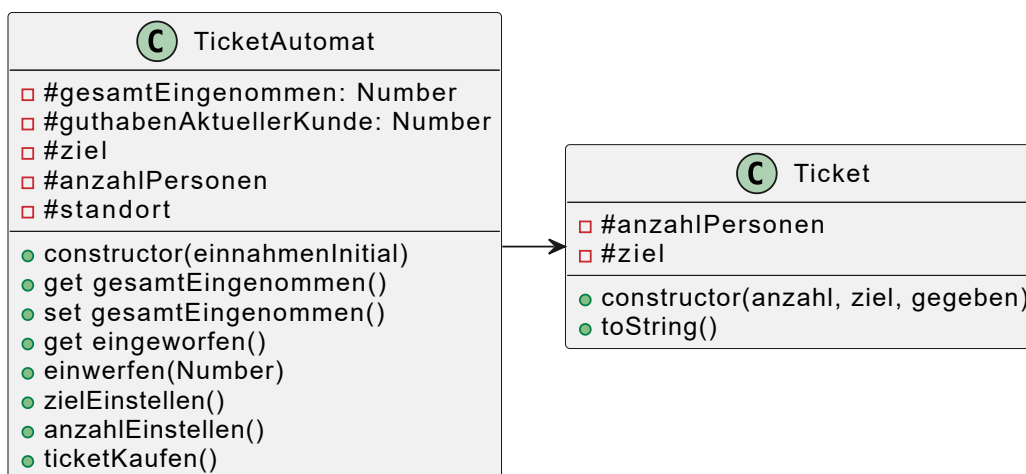
Fahrziele und Preise:

```
{ "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. Im erfolgreichen Fall wird das Feld `#gesamtEingenommen` des Automaten um den Ticketpreis erhöht.

### Beispiel für ein Ticket

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

## Aufgabe 2: html Benutzeroberfläche

Eine Instanz der oben erstellten Klasse dient als "State" für die zu erstellende Applikation. Die von Ihnen implementierten Methoden der Klasse dienen als State-Accessors bzw. State-Modifiers, somit übernimmt die Klasse die Punkte 1. sowie 2.

Elemente der Benutzeroberfläche (siehe auch Beispiel-Grafik unten):

- 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