# Abschlussprüfung Winter 2015/16 Lösungshinweise



Fachinformatiker/Fachinformatikerin Anwendungsentwicklung 1196



Ganzheitliche Aufgabe I Fachqualifikationen

# Allgemeine Korrekturhinweise

Die Lösungs- und Bewertungshinweise zu den einzelnen Handlungsschritten sind als Korrekturhilfen zu verstehen und erheben nicht in jedem Fall Anspruch auf Vollständigkeit und Ausschließlichkeit. Neben hier beispielhaft angeführten Lösungsmöglichkeiten sind auch andere sach- und fachgerechte Lösungsalternativen bzw. Darstellungsformen mit der vorgesehenen Punktzahl zu bewerten. Der Bewertungsspielraum des Korrektors (z. B. hinsichtlich der Berücksichtigung regionaler oder branchenspezifischer Gegebenheiten) bleibt unberührt.

Zu beachten ist die unterschiedliche Dimension der Aufgabenstellung (nennen – erklären – beschreiben – erläutern usw.). Wird eine bestimmte Anzahl verlangt (z. B. "Nennen Sie fünf Merkmale …"), so ist bei Aufzählung von fünf richtigen Merkmalen die volle vorgesehene Punktzahl zu geben, auch wenn im Lösungshinweis mehr als fünf Merkmale genannt sind. Bei Angabe von Teilpunkten in den Lösungshinweisen sind diese auch für richtig erbrachte Teilleistungen zu geben.

In den Fällen, in denen vom Prüfungsteilnehmer

- keiner der fünf Handlungsschritte ausdrücklich als "nicht bearbeitet" gekennzeichnet wurde,
- der 5. Handlungsschritt bearbeitet wurde,
- einer der Handlungsschritte 1 bis 4 deutlich erkennbar nicht bearbeitet wurde,

ist der tatsächlich nicht bearbeitete Handlungsschritt von der Bewertung auszuschließen.

Ein weiterer Punktabzug für den bearbeiteten 5. Handlungsschritt soll in diesen Fällen allein wegen des Verstoßes gegen die Formvorschrift nicht erfolgen!

Für die Bewertung gilt folgender Punkte-Noten-Schlüssel:

Note 1 = 100 - 92 Punkte Note 2 = unter 92 - 81 Punkte Note 3 = unter 81 - 67 Punkte Note 5 = unter 50 - 30 Punkte Note 6 = unter 30 - 0 Punkte

#### a) 4 Punkte

- Daten und Methoden innerhalb einer Struktur zusammenfassen
- Kontrollierter Zugriff auf Daten und Methoden über Schnittstelle (Geheimnisprinzip)

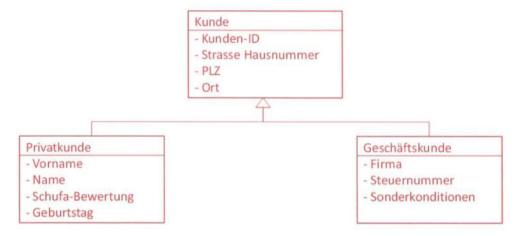
#### ba) 4 Punkte

- Objekte aus Einzelteilen, die auch unabhängig vom zusammenfassenden Objekt bestehen können
- Die Freigabe des Vertrag-Objektes bewirkt nicht die Freigabe der Fahrzeug- und Kundenobjekte.

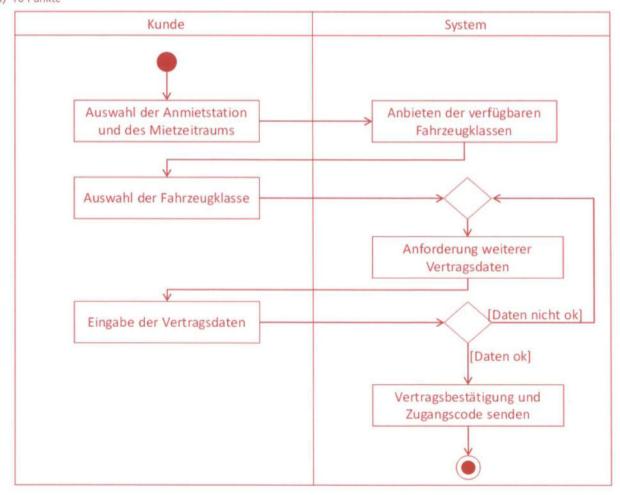
# bb) 4 Punkte

- Die Existenz der Teile sind vom Ganzen abhängig, d. h. ohne das Ganze können die Teile nicht existieren.
- Die Freigabe des Vertrag-Objektes bewirkt die Freigabe des Rechnung-Objektes.

### c) 3 Punkte



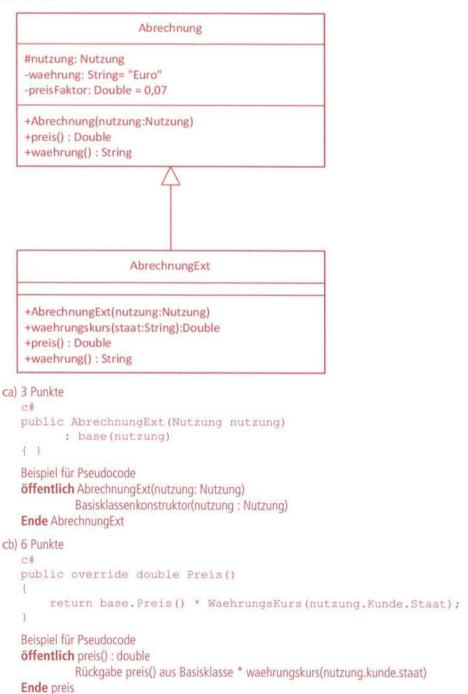
#### d) 10 Punkte



#### a) 5 Punkte

Polymorphie bedeutet, dass bei einer Referenz auf ein Objekt vom Typ einer Basisklasse oder Interface erst zur Laufzeit entschieden wird, welche Methode einer abgeleiteten oder implementierenden Klasse aufgerufen wird (Dynamisches Binden).

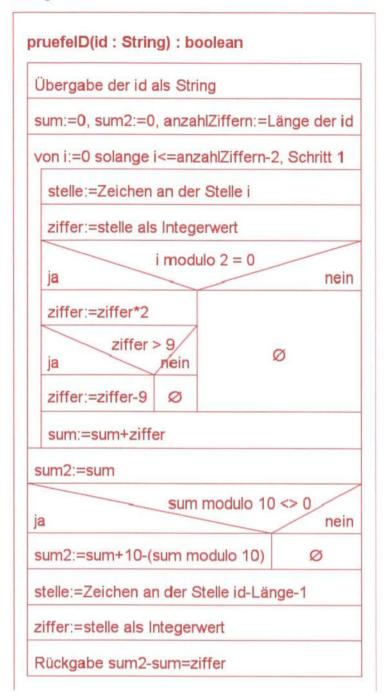
# b) 5 Punkte



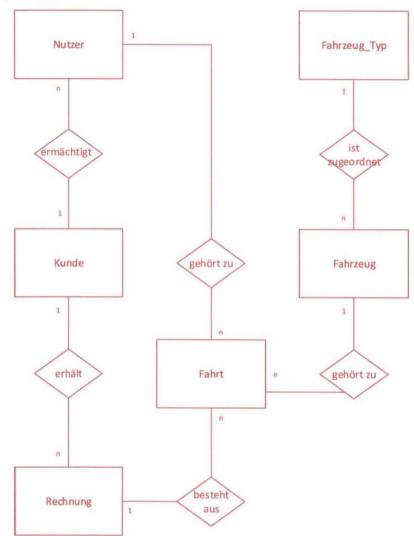
```
cc) 6 Punkte
  public override string Waehrung()
      switch (nutzung.Kunde.Staat)
          case "Schweden":
              return "SEK":
          case "Norwegen":
              return "NOK";
          case "Dänemark":
              return "DKK";
          case "Island":
              return "ISK";
          default:
              return base. Waehrung();
      1
3. Handlungsschritt (25 Punkte)
```

```
Beispiel für Pseudocode
öffentlich waehrung(): String
  wenn nutzung.kunde.staat == "Schweden"
       Rückgabe "SEK"
  Ende wenn
  wenn nutzung.kunde.staat == "Norwegen"
      Rückgabe "NOK"
   Ende wenn
  wenn nutzung.kunde.staat == "Dänemark"
       Rückgabe "DKK"
   Ende wenn
   wenn nutzung.kunde.staat == "Island"
       Rückgabe "ISK"
   Ende wenn
   Rückgabe waehrung() aus Basisklasse
Ende waehrung
```

```
Pseudocode
boolean pruefeID(string id)
int sum :=0
int sum2 :=0
int anzahlZiffern := Laenge(id)
int ziffer
int i
char stelle
Für i von 0 bis anzahlZiffern - 2
    stelle := Zeichen an der Stelle i von id
    ziffer := wandle stelle in Zahl
    Wenn i modulo 2 = 0 dann
        ziffer := ziffer * 2
       Wenn ziffer > 9 dann
          ziffer := ziffer - 9
       Ende Wenn
    Ende Wenn
    sum := sum + ziffer
Ende Für
sum2 := sum
Wenn sum modulo 10 <> 0 dann
   sum2 := sum + 10 - sum modulo 10
Ende Wenn
stelle := Zeichen an der Stelle anzahlZiffer - 1 von id
ziffer := Wandle stelle in Zahl
Rueckgabe sum2 - sum = ziffer
Ende pruefeID
```



# a) 17 Punkte



# b) 8 Punkte

Fahrzeu	g_Ty	р	
Fahrzeug	qТур	ID	(PK)

Fahrzeug
Fahrzeug_ID (PK)
FahrzeugTyp_ID (FK)

Kunde			
Kunden	ID	(PK)	

Nutzer	
Nutzer_ID (PK)	
Kunden_ID(FK)	

ı	Rechnung
	Rechnungsnummer_ID (PK)
I	Kunden_ID (FK)

Fahrten
Fahrten_ID (PK)
Nutzer_ID (FK)
Fahrzeug_ID (FK)
Rechnungsnummer_ID (FK)

ORDER BY Name DESC;

a) 4 Punkte **UPDATE** Artikel SET Art\_Markierung = (CASE WHEN Art\_MwStSatz = 7 THEN 1 ELSE 0 END); b) 6 Punkte SELECT (SELECT COUNT(Rg.Rg\_ID) FROM Rechnung AS Rg WHERE Rg.Rg\_Kdld = Kd\_ID AND YEAR(Rg.Rg\_Datum) = 2015) AS AnzRechnung, Kd\_Id, Kd\_Name, Kd\_Vorname, Kd\_Strasse, Kd\_PLZ, Kd\_Ort, Kd\_ZbID FROM Kunde AS Kd INNER JOIN Zahlungsbedingung AS Zb **ON** Zb.Zb\_Id = Kd.Kd\_ZbID **AND** Zb.Zb\_SkontoProzent > 3; c) 4 Punkte **SELECT** \* FROM Kunde WHERE Kd\_Name LIKE '%oe%' OR Kd\_Name LIKE '%ö%' OR Kd\_Name LIKE '%öe%'; d) 4 Punkte SELECT COUNT(Kd\_ld) AS AnzKunden, Kd\_Ort AS Ort FROM Kunde GROUP BY Kd\_Ort ORDER BY AnzKunden DESC; e) 7 Punkte SELECT 'Kunde' AS Tabellenname , [Kd\_Id] AS ID , [Kd\_Name] AS Name , [Kd\_PLZ] AS PLZ , [Kd\_Ort] AS Ort FROM Kunde **UNION ALL** SELECT 'Lieferant' , [Lf\_ld] , [Lf\_Firma] , [Lf\_PLZ] , [Lf Ort] **FROM** Lieferant