# Praktikum 12

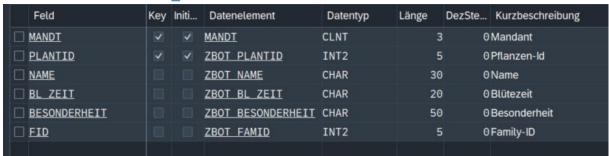
Gegeben sind folgende Datenbanktabellen:

## Aufbau und Inhalt ZBOT\_FAMILY:

Feld	Key	Initi	Datenelement	Datentyp	Länge	DezSte	Kurzbeschreibung
☐ MANDT	~	~	MANDT	CLNT	3	3 0	Mandant
☐ FAMID	<b>V</b>	~	ZBOT FAMID	INT2	5	0	Family-ID
☐ FAMNAME			ZBOT FAMNAME	CHAR	36	0	Familienname

MANDT	FAMID	FAMNAME
	110	Balsamingewächse
	120	Doldenblütler
	130	Glockenblumengewächse
	140	Hahnenfußgewächse
	150	Korbblütler
	160	Kreuzblütler
	170	Lippenblütler
	180	Mohngewächse

### Aufbau und Inhalt ZBOT\_PLANT:



MANDT F	PLANTID	NAME	BL_ZEIT	BESONDERHEIT	FID
1	L	Kleines Springkraut	Juni - September	Früchte springen bei Berührung schlagartig au	f 110
2	?	Pastinak	Juni - September	Geruch nach Möhre	120
3	3	Wilde Möhre	Mai - September		120
4	l	Wiesenglockenblume	Mai - Juli		130
5	5	Scharfer Hahnenfuß	Mai - Juli	gelbblühend	140
6	5	Kriechender Hahnenfuß	Mai - August		140
7	7	Scharbockskraut	März - Mai		140
8	3	Wiesenflockenblume	Juni - Oktober	lilablühend	150
9	)	Geruchlose Kamille	Juni - August		150
1	10	Echte Kamille	Mai - August		150
1	1	Gemeine Schafgarbe	Juni - Oktober		150
1	12	Gemeine Wegwarte	Juli - August		150
1	13	Margerite	Mai - Juni		150
1	14	Gemeines Hirtentäschelkraut	März - Oktober		160
1	.5	Wiesen-Schaumkraut	April - Juni		160
1	16	Raps	April - Mai		160
1	.7	Acker-Senf	Mai - Oktober	gelbblühend	160
1	18	Weiße Taubnessel	April - Oktober		170
1	19	Wiesensalbei	Mai - Juli	Stängel vierkantig	170
2	20	Großes Schöllkraut	April - Oktober		180
2	21	Erdrauch	Mai - November		180

Weiterhin ist eine Tabelle ZBOT\_TESTDATEN gegeben, welche Testdaten für das Hauptprogramm beinhaltet.

#### Aufbau und Inhalt ZBOT TESTDATEN:



MANDT	ID	PLANTID	NAME	FAMID
	1	1	Kleines Springkr	aut 110
	2	3	Wilde Möhre	120
	3	1	Bla	110
	4	16	Raps	160
	5	1	Kleines Springkr	aut 110
	6	1	Kleines Springkr	aut 1

#### Aufgaben:

- 1. Erstellen Sie eine <u>Nachrichtenklasse ZXXX\_XX\_NK\_BOT</u> mit folgenden Nachrichten:
  - 001 Pflanzenfamilie mit der Nummer &1 nicht gefunden
  - 002 Pflanze mit dem Namen &1 und der Nummer &2 gibt es nicht

\_

- **2.** Erstellen Sie eine <u>Ausnahmeklasse</u> ZCX\_XXX\_XX\_BOT mit folgenden Ausnahmen:
  - plantfamiliy\_not\_found
  - plant\_doesnt\_exist

Die Ausnahmetexte sollen aus der obigen Nachrichtenklasse geholt werden. Die entsprechenden Parameter der Nachrichtenklasse müssen als Attribute in der Ausnahmeklasse verwendet werden.

**3.** Erstellen Sie die globale Klasse ZXXX\_XX\_BOT mit folgenden Vorgaben:

Eine Instanz einer Pflanze besitzt als Attribut eine Struktur der Datenbanktabelle ZBOT\_TESTDATEN.

Eine Instanz darf nur dann angelegt werden,

- a) wenn die Pflanze existiert und Nummer und Name zusammenpassen und
- b) eine korrekte Pflanzenfamilie eingegeben wurde

Dazu muss jeweils in der entsprechenden Datenbanktabelle geprüft werden, ob die eingegebenen Nummern einer Pflanze bzw. Pflanzenfamilie entsprechen. Falls Fehler auftreten, muss eine entsprechende Ausnahme geworfen werden.

Über die Methode get\_data() können die Attribute einer Pflanze geholt werden.

Die Klasse verfügt über das Event **plant\_created**, welches immer dann ausgelöst wird, wenn eine korrekte Instanz erzeugt wird und diese Instanz als Ergebnis des Events liefert.

**4.** Die angelegten Pflanzen sollen in einem Pool verwaltet und ausgewertet werden. Erstellen Sie dazu die globale Klasse ZXXX\_XX\_BOTPOOL.

#### Die Klasse hat:

- Eine private Methode add\_plant, mit der dem Pool eine neue Pflanze hinzugefügt wird
- Eine Behandlermethode on\_plant\_created, welche die Methode add\_plant aufruft.
- Eine Methode anzahl, mit der man die Anzahl der Pflanzen im Pool erhält
- Eine Methode anz\_plant, welche die Anzahl an gleichen Pflanzen zurückgibt (Importparameter PflanzenId erforderlich)
- Eine Methode ausgabe, die alle Pflanzen des Pools ausgibt.
- 5. Erstellen Sie ein Hauptprogramm. Dieses soll
  - Einen Pflanzenpool anlegen
  - Die Datenbanktabelle ZBOT\_TESTDATEN in eine interne Tabelle übertragen. Die Tabelle beinhaltet vier korrekte und zwei fehlerhafte Pflanzen.
  - Für jeden korrekten Eintrag muss ein Objekt angelegt und in den Pool eingetragen werden.
  - Für die fehlerhaften Pflanzen darf keine Instanz erzeugt werden, das Fehlerobjekt muss gesondert gespeichert werden.
  - Die Anzahl der Pflanzen im Pool ist auszugeben.
  - Die korrekten und fehlerhaften Pflanzen sind wie im Screenshot auszugeben.

Pflanzenliste						
Anzahl Pflanzen: 4						
Gefundene Pflanzen:						
Planzen-Id	Planzenname	Pflanzenfamilie	Gefundene Anzahl			
1	Kleines Springkraut	110	2			
3	Wilde Möhre	120	1			
16	Raps	160	1			
Fehlerliste						
Pflanze mit dem Namen Bla und der Nummer 1 gibt es nicht						
Pflanzenfamilie mit der Nummer 1 nicht gefunden						