

Lernziele

Eigenständig kleine Programme mit einfacher Konsolen-Ein- und Ausgabe schreiben können.

In dieser Aufgabe soll ein Programm erstellt werden, das Km-Angaben in Meilen-Angaben umrechnet und umgekehrt. Verwenden Sie als Vorlage dazu das Programm Liter (Umrechnung von Litern in US-Gallonen).

(a) Erstellen Sie das geforderte Programm. (max. 100 Punkte)

Erstellen Sie das Programm KmMeilenUmrechner, welches nacheinander einen Km-Wert und dann eine Meilenzahl verarbeitet.

Lassen Sie Ihr Programm mit folgenden Eingabewerten laufen:

Nehmen Sie den ersten Buchstaben Ihres Vornamens und wandeln Sie diesen Buchstaben per Hand (nicht im Programm) in eine Zahl nach folgendem Muster um:

A = 1, B = 2, C = 3 usw. Nehmen Sie diesen Zahlenwert als Kilometerzahl an, die von Ihrem Programm in Meilen umgerechnet werden soll. Nehmen Sie analog den ersten Buchstaben Ihres Nachnamens, wandeln ihn in eine Zahl um und geben Sie diese als Meilenanzahl ein, die von Ihrem Programm in Kilometer umgerechnet werden soll.

Aufgabenstellung Verwenden Sie zum Einlesen das Paket `inout`. Geben Sie am Anfang des Programms den Namen des Autors und das Datum der Erstellung an.

Werden diese Regeln für die Eingabewerte nicht eingehalten, wird davon ausgegangen, dass das Programm nicht selbst geschrieben wurde und die gesamte Aufgabe wird mit 0 Punkten bewertet.

Kopieren Sie den Quelltext Ihres Programms und die Ausgaben, die von Ihrem Programm erzeugt werden in das Lösungstextfeld.

Hinweise:

- Beachten Sie die Konventionen für Bezeichner (Abzug 5 Punkte, wenn falsch).
- Wählen Sie die richtigen Typen für die Variablen (Abzug 5 Punkte, wenn falsch).
- Verwenden Sie nur Sprachelemente, die bereits behandelt wurden.
- Setzen Sie die Aufgabenstellung exakt um - nicht mehr und nicht weniger.
- Achten Sie auf die deutsche Rechtschreibung, sonst Punktabzug.