

J1	BPE 5 Grundlagen der Programmierung Arbeitsauftrag	Informatik
----	--	------------

L2_7.1 Eingabe über Input – Höhenmeter

Hinweis: Beachten Sie zur Bearbeitung der nachfolgenden Aufgabenstellungen das Informationsmaterial

L2_7_1_1 Information_Eingabe_input_String.docx

L2_7_1_2 Information_Eingabe_input_Zahl.docx

(I) Problemstellung

Die Siedetemperatur von Wasser beträgt auf Höhe des Meeresspiegels 100° Celsius. Bei zunehmender Höhe verringert sich die Siedetemperatur um 1° Celsius pro 300 Höhenmeter.

Entwerfen Sie ein Programm, mit dem man mithilfe der Siedetemperatur des Wassers, die aktuelle Höhe bestimmen kann.

Die Eingabe der Daten soll im Browserfenster erfolgen. Mit einem Aktionsbutton soll eine Funktion aufgerufen werden, die die Berechnung durchführt und das Ergebnis in einem Browserfenster ausgibt.

Verwenden Sie für die Implementierung Ihrer Lösung die Datei

L2_7_1_Vorlage_eingabe_input_hoehenmeter.html, die Ihnen im Ordner *Aufgaben/Vorlagen* in digitaler Form vorliegt.

Speichern Sie Ihre Lösung in Ihrem Ergebnisordner unter dem Namen

L2_7_1_eingabe_input_hoehenmeter.html

(II) Problemanalyse

(1) Welche Ausgabedaten will man erhalten?

(2) Welche Eingabedaten werden zur Bearbeitung benötigt?

(3) Welche Eigenschaften haben die Eingabe-, Verarbeitungs- und Ausgabedaten? (**Variablenliste**)

Bedeutung	Typ	Variable

J1	BPE 5 Grundlagen der Programmierung Arbeitsauftrag	Informatik
----	--	------------

(4) Formdesign (Beispieldaten)

Dieser Rechner berechnet die Höhe anhand der Siedetemperatur.

Siedetemperatur in Grad Celsius:

Die Höhe beträgt 3300 Meter.

(5) Verarbeitung

(III) Struktogramme

(IV) Programmcode (JavaScript-Code)
