

L3_3.5 Vertiefung if Währungsrechner (AND / NOT)

(I) Problemstellung

Erstellen Sie einen Rechner, der die Währungen Euro und Dollar gegenseitig umrechnet. Dazu benötigen Sie den Wechselkurs, die umzurechnende Geldmenge und die Angabe, ob man in Dollar oder Euro wechseln möchte.

Zusätzlich überprüft das Programm, ob die Eingabe des Benutzers ein „\$“ bzw. ein „€“ ist, und ob für den Wechselkurs und die Geldmenge eine Zahl eingegeben wurde. Dies geschieht unter der Verwendung der JavaScript-Methode isNaN(). Der Methodenname ist eine Abkürzung für „is not a number“ und liefert true, falls der übergebene Parameter kein Zahlenwert ist, und false, falls es ein Zahlenwert ist.

Verwenden Sie für die Implementierung Ihrer Lösung die Datei

L3_3_5_Vorlage_waehrungsrechner.html, die Ihnen im Ordner *Aufgaben/Vorlagen* in digitaler Form vorliegt.

Speichern Sie Ihre Lösung in Ihrem Ergebnisordner unter dem Namen

L3_3_5_waehrungsrechner.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)

Währungsumrechner

Mit diesem Währungsumrechner können Sie \$ in € oder € in \$ umrechnen.

In welche Währung möchten Sie umrechnen?

Eingabe: \$ oder €

Geben Sie den Wechselkurs €/ \$ ein:

Wieviel möchten Sie von ihrer Währung umwechseln?

Für 1000 € erhalten Sie 1150 \$.

(5) Verarbeitung

(III) Struktogramm

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

(IV) Programmcode (JavaScript-Code)
