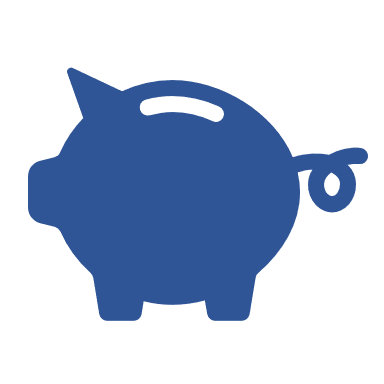
**Handout - Built different ATM**

**Inhalt Präsentation:**

* Zusammenfassung, wie wir unseres Projekt nach IPERKA umgesetzt haben
* Demonstration unseres Projektes
* Fragenrunde

Unser Projekt kurz zusammengefasst:

* Unser Projekt ist eine Software, die das Interface eines Geldautomaten ist.  
  Wir haben das Projekt mittels WinForms realisiert, wodurch wir C# als Programmiersprache verwenden haben.

Folgende Features hat es:

* Der Benutzende kann sich mit dem zugehörigen Login einloggen.

🡪 Wenn diese stimmen, kann der Benutzende seinen Geldbetrag sehen und Geld abheben oder einzahlen.

* Wenn der Benutzende falsche Logindaten eingibt, wird eine Fehlermeldung ausgegeben.
* Der Benutzende kann sich auch mit einem neuen Login registrieren lassen.
* Der Benutzende kann, wenn er erfolgreich eingeloggt ist, jeweils auf die Knöpfe ‘Geld abheben’ oder ‘Geld einzahlen’ drücken. Dort erscheinen dann Beträge, welche der Benutzende dann einzahlen oder abheben kann.
* Schlussendlich wird dann eine Fehlermeldung oder eine Erfolgsmeldung ausgegeben
* Der Benutzende kann nicht ins Minus gehen.