

	Programmiersprachen	
Version 1.0	Aufgaben	Seite 37 von 49

Kassenautomat 2 Eingabepfung von Preis und Betrag

Erweitern Sie das Programm zum **Kassenautomat 2** aus Kassemautomat 1 um die Prfung, ob die eingegebenen Werte und die Differenz positiv sind. Lassen Sie sich im Fall negativer Werte eine Fehlermeldung ausgeben und beenden.

Beachten Sie das die Bedingung $0 < \text{Preis} < \text{Betrag}$ gelten muss damit eine positive Differenz berechnet werden kann.

Sie das Programm.

- Ändern Sie zunächst das Nassi-Shneiderman aus der vorherigen Aufgabe zum Kassenautomat. Zeichnen Sie das Diagramm.
- Setzen Sie das Diagramm aus a) in entsprechenden Quellcode um. Kopieren Sie die Datei aus der vorherigen Aufgabe zum Kassenautomat und erweitern Sie dieses Programm um die neuen Anforderungen.

geändert am		gedruckt am
14.11.2019		15.11.2019