

	Programmiersprachen	
Version 1.0	Aufgaben	Seite 38 von 50

### Kassenautomat 3 Wiederholung

Fügen Sie dem letzten Stand des Programms "**Kassenautomat**", die Möglichkeit hinzu im Fall negativer Eingabewerte diese erneut abzufragen. Nach dem 3. Fehlversuch beenden Sie das Programm.

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

geändert am		gedruckt am
18.11.2019		19.11.2019