

	Programmiersprachen	
Version 1.0	Aufgaben	Seite 38 von 50

Kassenautomat 4 Münzlisten

Ändern Sie dem letzten Stand des Programms „**Kassenautomat**“ so ab, dass die Berechnung der Münzverteilung mit einer Schleife erfolgt. Hierzu müssen die Münzwerte und die Anzahl der Münzen jeweils in einem Vektor von Typ `int` abgelegt werden und die Ergebnisliste am Ende ausgegeben wird.

- Ändern Sie zunächst ein Programmablauf aus **Kassenautomat** 3a nach Nassi-Shneiderman. Zeichnen Sie das Diagramm.
- Setzen Sie das Diagramm aus a) in entsprechenden Quellcode um. Kopieren Sie die Datei aus **Kassenautomat** 3b und erweitern Sie diese um die neuen Anforderungen.

geändert am		gedruckt am
18.11.2019		21.11.2019