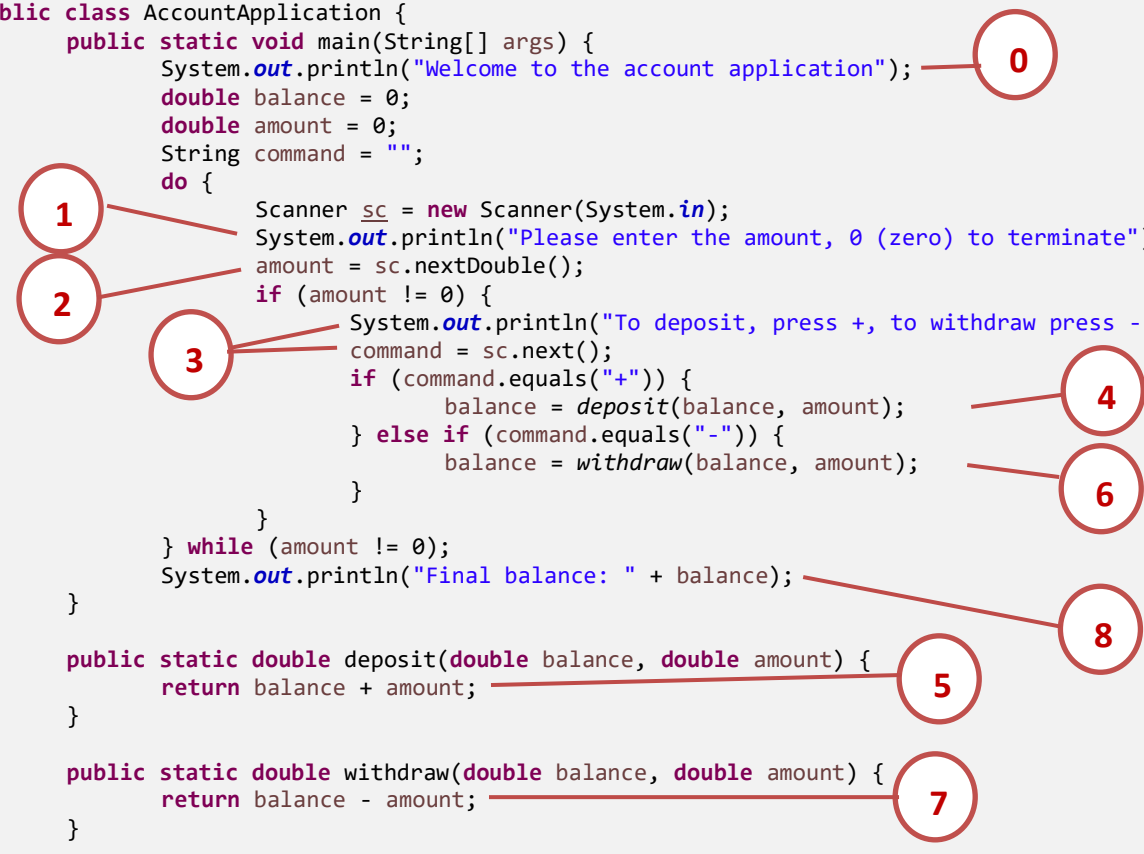


Analyse AccountApplication

Sie haben nun ein kleines Programm geschrieben, das vom Benutzer Eingaben über Ein- und Auszahlungen einliest und damit einen Kontostand verwaltet. Wie vom Modul 403 her gewohnt, haben wir alles in einer Klasse erledigt.

Ihr Programm hat dann etwa so ausgesehen:

```
public class AccountApplication {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Welcome to the account application");  
        double balance = 0;  
        double amount = 0;  
        String command = "";  
        do {  
            Scanner sc = new Scanner(System.in);  
            System.out.println("Please enter the amount, 0 (zero) to terminate");  
            amount = sc.nextDouble();  
            if (amount != 0) {  
                System.out.println("To deposit, press +, to withdraw press -");  
                command = sc.next();  
                if (command.equals("+")) {  
                    balance = deposit(balance, amount);  
                } else if (command.equals("-")) {  
                    balance = withdraw(balance, amount);  
                }  
            }  
        } while (amount != 0);  
        System.out.println("Final balance: " + balance);  
    }  
  
    public static double deposit(double balance, double amount) {  
        return balance + amount;  
    }  
  
    public static double withdraw(double balance, double amount) {  
        return balance - amount;  
    }  
}
```



Wir wollen nun analysieren, was diese Klasse alles für Aufgaben übernimmt. Dazu ist der Code mit Nummern versehen worden.

Überlegen Sie zu **zweit**, was die jeweilige nummerierte Zeile aufgabenmässig genau macht und notieren Sie sich dies im ePortfolio.

Beispiel:

0: Der Benutzer wird begrüsst. -> Benutzerinteraktion (UI)

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

5: _____

6: _____

7: _____

8: _____