

Einführung in die Programmierung mit Skriptsprachen

Aufgabenblatt 3

Abnahme (Mentoring): 23.11.2022

Bitte beachten Sie: Das nächste Aufgabenblatt baut auf diesem auf.

1. Spickzettel

Erstellen Sie den nächsten Spicker, der den Stoff aus den bisherigen (Fach-) Vorlesungen verdichtet enthält. Dieser Spickzettel sollte einseitig beschrieben sein. Laden Sie ab jetzt immer nur die letzten beiden Spickzettel hoch.

2. Üben von Datentypen, Stringoperationen

Sie müssen mit einem Python-Programm die Speisekarte eines Restaurants verwalten. Die Gerichte der Speisekarte stehen in einem Dictionary mit den Namen der Speisen und ihrem Preis (einer Interzahl in Cent).

Das Programm hat folgendes Hauptmenü:

```
a = Speisekarte anzeigen  
n = neues Gericht hinzufügen  
e = Programmende
```

Dieses Menü wird am Anfang und nach jeder erfolgten Operation (*a* oder *n*) wieder angezeigt.

Man kann die einzelnen Punkte durch die Eingabe der entsprechenden Buchstaben auswählen. Ist ein Menüpunkt abgearbeitet, wird wieder das Hauptmenü angezeigt, oder man kann mit der Eingabe eines Befehls in das Hauptmenü zurückkehren.

Wird ein **a** eingegeben, werden die aktuellen Gerichte mit ihrem Preis aus dem Dictionary zeilenweise auf dem Bildschirm ausgegeben.

Mit einem **n** kann man ein neues Gericht eingeben und in dem Dictionary speichern.

Gibt man ein **e** ein, wird das Programm beendet.

Bei allen anderen Eingaben stürzt das Programm nicht ab, insbesondere nicht bei unzulässigen.

Wenn ein Menüpunkt versehentlich ausgewählt wurde, muss man immer die Möglichkeit haben, ins Hauptmenü zurückzukehren, ohne etwas zu tun, auch, wenn schon ein Teil der Eingabe getätigt wurde. (Das betrifft momentan nur den Menüpunkt *n*.)

Entwickeln Sie erst die Grobstruktur in Pseudocode, bevor Sie sie in Python implementieren.

Ab jetzt können Sie die Grenzen von For-Schleifen im Pseudocode so benutzen, wie sie in Python benutzt werden.