

Übung zu Konsoleneingaben

Bei diesen Aufgaben sind passende Methoden zu verwenden und es soll sich an die Codevorgaben gehalten werden.

Aufgabe 1 – Vending Machine

Bitte legt euch ein Projekt mit dem Namen "XxVendingMachine" und der gezeigten Packagestruktur an.

Der Nutzer hat die Möglichkeit zwischen folgenden Produkten wählen zu können:

- Cola
- Fanta
- Mezzo Mix
- Sprite

Alle Produkte kosten 2.0 € und sind in einem Array zu speichern.

Dem Nutzer werden die Produkte mit einem passenden Index ausgegeben. Über diesen Index hat er die Möglichkeit ein Produkt auszuwählen. Der eingegebene Index muss auf Gültigkeit geprüft werden.

Danach soll der Nutzer eine Gleitkommazahl eingeben, welche das eingeworfene Geld repräsentiert. An dieser Stelle soll geprüft werden, ob der korrekte Betrag eingeworfen wurde:

- Wenn mehr als benötigt eingeworfen wurde, soll der Nutzer eine Nachricht angezeigt bekommen, dass er sein Getränk und einen errechneten Betrag an Rückgeld bekommt.
- Wenn das Geld passend eingeworfen wurde, so soll der Nutzer die Nachricht bekommen, dass er nur das Getränk bekommt.
- Wenn zu wenig Geld eingeworfen wurde, so soll er angezeigt bekommen, dass er noch einen errechneten Geldbetrag einwerfen muss um den Kauf abzuschließen.

Aufgabe 2 – Songlist

Bitte legt euch ein Projekt mit dem Namen "XxSonglist" und der gezeigten Packagestruktur an.

Die Applikation soll den Benutzer mit einer Willkommensnachricht empfangen. Danach soll der Nutzer die Möglichkeit haben 10 Songs über die Konsole einzulesen.

Jeder Song muss mindestens 2 Zeichen lang sein. Die Länge kann mit "if (song.length() >= 2) {`//Anweisungsblock`}" geprüft werden. Wenn der Song weniger als 2 Zeichen hat, soll eine passende Fehlermeldung ausgegeben werden.

Nachdem alle 10 Songs eingegeben wurden, soll dem Nutzer die Songliste nummeriert ausgegeben werden.