

Zu 1. :

Zum Erreichen der Lauffähigkeit mussten Sonderzeichen aus den Variablennamen entfernt werden. Entstanden durch die Verwendung von Umlauten.

Zu 2. und 3. :

Karte:

Implementiert:

- Pin ist nach dem Anlegen nicht veränderbar
- Pin kann abgeglichen werden
- Pin muss aus 4 Ziffern bestehen

Nicht implementiert:

- Pin von Karte kann zwar mit einer/mehreren Nullen anfangen, allerdings verhindert die bisherige Implementierung den Fall

Anwendung:

Implementiert:

- Textbasierte Konsolenanwendung
- Steuert Geldautomaten
- Implementiert Möglichkeit Geld abzuheben

Automat:

Implementiert:

- Alle Funktionalitäten, die von "Anwendung" gesteuert werden
- Bestücken nicht möglich, wenn eine Karte im Automaten ist
- PIN notwendig um mit Auszahlung fortzufahren
- korrekte PIN ermöglicht Auszahlungen bis Bargeld leer ist

Nicht implementiert:

- Zustand des Geldautomaten wird nicht abgebildet (Kein Geld, Bereit, Karte Drin, PIN korrekt)
- Karte wird nicht ausgeworfen, wenn der Automat kein Geld beinhaltet
- Automat gibt in kleineren Stufen als 5 Geld aus
- Wenn Auszahlungsbetrag > Bargeld -> keine Info, dass Geld ausgezahlt wurde

Zu 6. :

Da die Zustände des Geldautomaten in der Software dargestellt werden sollen bietet sich eine Anwendung des State-Pattern gemäß des gegebenen Zustandsgraphen an. Durch die Verwendung einer abstrakten Klasse ist es möglich, gemeinsame Attribute wie den

Geldautomat, oder die verfügbaren Optionen in der Oberklasse zu verwalten, sowie gemeinsame abstrakte Methoden zu definieren. Letzteres würde ein Interface ebenso bieten, dieses kann aber keine gemeinsamen Instanzvariablen definieren.

Zusätzlich wurden die Optionen zur nächsten Aktion auf die für den jeweiligen Zustand des Automaten verfügbaren Optionen beschnitten, so wird eine unzulässige Eingabe verhindert und eine übersichtlichere Auswahlmöglichkeit für den Nutzer geschaffen.