

## 2AHWII SWP, 11. März 2025

### Ticketautomat

Hier wurde Einiges an Javascript-Logik entfernt ... in `app.js` findest Du allerdings einige brauchbare Sachen - nimm es als Ausgangspunkt!

#### Aufgabe 1: Einwurf (7p)

Beim Drücken des "Einwurf" Buttons soll:

- Das Guthaben des Kunden entsprechen erhöht werden
- Das input-Feld neben "Geld" wieder zurückgesetzt werden

#### Aufgabe 2: Fahrpreis (7p)

Der Fahrpreis wird berechnet aus der Anzahl der Fahrgäste mal dem eingestellten Ziel. Die Preise sind im Objekt `zieleUndPreise` definiert. Das Element "Fahrpreis" soll sich neu berechnen, wenn eine der beiden Variablen sich ändert.

#### Aufgabe 3: Ausgabe des Tickets bei "Ticket kaufen" (12p)

```
=====
=== Fahrkarte nach Salzburg ===
=====
Einzelpreis: € 30.-
Anzahl der Fahrgäste: 3
=====
Summe: € 90.-
=====
gegeben: € 100.-
Restgeld: € 10,-
=====
```

- Das Ticket soll gemäß der Vorlage in das Feld "Ausgabe" gelegt werden
- Fahrgäste soll auf 1 gesetzt werden
- Guthaben auf 0 (mit dem Ticket gab es ja das Restgeld)
- Die Summe des Tickets soll zu den Gesamt-Einnahmen dazu addiert werden.

#### Aufgabe 4: neuer Kunde (6p)

- Alle Felder sollen zurückgesetzt werden
- in die Ausgabe soll "bitte wählen Sie ein Ziel"

### Erklärungen

Es gibt 2 Geldfächer:

1. Guthaben .. dies ist der "credit" des aktuellen Kunden
2. Gesamt-Einnahmen .. Dies ist der Speicher für alles eingenommene Geld.

### Punkteschlüssel

Es sind insgesamt 32 Punkte möglich: 0-16 / 17-20 / 21-24 / 25-28 / 29-32

# Bahn Tickets

Geld: €  Einwurf

Ziel einstellen:  ▼

Fahrgäste:

Fahrpreis: 120

Guthaben: 0

Ausgabe:

```
=====
=== Fahrkarte nach Klagenfurt ===
=====
Einzelpreis: € 60.-
Anzahl der Fahrgäste: 2
=====
Summe: € 120.-
=====
gegeben: € 150.-
Restgeld: € 30,-
=====
```

Gesamte Einnahmen: 270