

1.6.2016 17:44:34

Automat.java

Page 1/2

```

1  package warenautomat;
2
3  import java.util.Date;
4
5  /**
6   * Der Automat besteht aus 7 Drehtellern welche wiederum je aus 16 Fächer
7   * bestehen. <br>
8   * Der erste Drehteller und das jeweils erste Fach haben jeweils die Nummer 1
9   * (nicht 0!). <br>
10  * Im Weiteren hat der Automat eine Kasse. Diese wird vom Automaten instanziiert.
11  */
12  public class Automat {
13
14      private static final int NR_DREHTELLER = 7;
15      private Drehteller[] mDrehteller;
16      private Kasse mKasse;
17
18      /**
19       * Der Standard-Konstruktor. <br>
20       * Führt die nötigen Initialisierungen durch (u.a. wird darin die Kasse
21       * instanziiert).
22       */
23      public Automat() {
24
25          // TODO
26
27      }
28
29      /**
30       * Füllt ein Fach mit Ware. <br>
31       * Wenn das Service-Personal den Automaten füllt, wird mit einem
32       * Bar-Code-Leser zuerst die Ware gescannt. <br>
33       * Daraufhin wird die Schiebe-Tür geöffnet. <br>
34       * Das Service-Personal legt die neue Ware ins Fach und schliesst das Fach. <br>
35       * Die Hardware resp. System-Software ruft die Methode
36       * <code>Automat.fuelleFach() </code> auf.
37       *
38       * @param pDrehtellerNr Der Drehteller bei welchem das Fach hinter der
39       * Schiebe-Türe gefüllt wird. <br>
40       * Nummerierung beginnt mit 1 (nicht 0)!
41       * @param pWareName Der Name der neuen Ware.
42       * @param pPreis Der Preis der neuen Ware.
43       * @param pVerfallsDatum Das Verfallsdatum der neuen Ware.
44       */
45      public void fuelleFach(int pDrehtellerNr, String pWareName, double pPreis,
46                          Date pVerfallsDatum) {
47
48          // TODO
49
50      }
51
52      /**
53       * Gibt die Objekt-Referenz auf die <em> Kasse </em> zurück.
54       */
55      public Kasse gibKasse() {
56          return mKasse;
57      }
58
59      /**
60       * Wird von der System-Software jedesmal aufgerufen wenn der gelbe Dreh-Knopf
61       * gedrückt wird. <br>
62       * Die Applikations-Software führt die Drehteller-Anzeigen nach (Warenpreis,
63       * Verfallsdatum). <br>
64       * Das Ansteuern des Drehteller-Motors übernimmt die System-Software (muss
65       * nicht von der Applikations-Software gesteuert werden.). <br>
66       * Die System-Software stellt sicher, dass <em> drehen </em> nicht durchgeführt wird
67       * wenn ein Fach offen ist.
68       */
69      public void drehen() {
70
71          // TODO

```

1.6.2016 17:44:34

Automat.java

Page 2/2

```

72  }
73
74
75  /**
76   * Beim Versuch eine Schiebetüre zu öffnen ruft die System-Software die
77   * Methode <code>oeffnen() </code> der Klasse <em> Automat </em> mit der
78   * Drehteller-Nummer als Parameter auf. <br>
79   * Es wird überprüft ob alles o.k. ist: <br>
80   * - Fach nicht leer <br>
81   * - Verfallsdatum noch nicht erreicht <br>
82   * - genug Geld eingeworfen <br>
83   * - genug Wechselgeld vorhanden <br>
84   * Wenn nicht genug Geld eingeworfen wurde, wird dies mit
85   * <code>SystemSoftware.zeigeZuWenigGeldAn() </code> signalisiert. <br>
86   * Wenn nicht genug Wechselgeld vorhanden ist wird dies mit
87   * <code>SystemSoftware.zeigeZuWenigWechselGeldAn() </code> signalisiert. <br>
88   * Wenn o.k. wird entriegelt (<code>SystemSoftware.entriegeln() </code>) und
89   * positives Resultat zurückgegeben, sonst negatives Resultat. <br>
90   * Es wird von der System-Software sichergestellt, dass zu einem bestimmten
91   * Zeitpunkt nur eine Schiebetüre offen sein kann.
92   *
93   * @param pDrehtellerNr Der Drehteller bei welchem versucht wird die
94   * Schiebe-Türe zu öffnen. <br>
95   * Nummerierung beginnt mit 1 (nicht 0)!
96   * @return Wenn alles o.k. <code> true </code>, sonst <code> false </code>.
97   */
98  public boolean oeffnen(int pDrehtellerNr) {
99
100      return false; // TODO
101
102  }
103
104  /**
105   * Gibt den aktuellen Wert aller im Automaten enthaltenen Waren in Franken
106   * zurück. <br>
107   * Analyse: <br>
108   * Abgeleitetes Attribut. <br>
109   *
110   * @return Der totale Warenwert des Automaten.
111   */
112  public double gibTotalenWarenWert() {
113
114      return 0.0; // TODO
115
116  }
117
118  /**
119   * Gibt die Anzahl der verkauften Ware <em> pName </em> seit (>=)
120   * <em> pDatum </em> Zahl zurück.
121   *
122   * @param pName Der Name der Ware nach welcher gesucht werden soll.
123   * @param pDatum Das Datum seit welchem gesucht werden soll.
124   * @return Anzahl verkaufter Waren.
125   */
126  public int gibVerkaufsStatistik(String pName, Date pDatum) {
127
128      return 0; // TODO
129
130  }
131
132  }

```

1.6.2016 16:32:25

Kasse.java

Page 1/2

```

1 package warenautomat;
2
3
4 import warenautomat.SystemSoftware;
5
6 /**
7  * Die Kasse verwaltet das eingenommene Geld sowie das Wechselgeld. <br>
8  * Die Kasse hat fünf Münz-Säulen für: <br>
9  * - 10 Rappen <br>
10 * - 20 Rappen <br>
11 * - 50 Rappen <br>
12 * - 1 Franken <br>
13 * - 2 Franken <br>
14 */
15 public class Kasse {
16
17     /**
18      * Standard-Konstruktor. <br>
19      * Führt die nötigen Initialisierungen durch.
20      */
21     public Kasse() {
22
23         // TODO
24     }
25
26
27     /**
28      * Diese Methode wird aufgerufen nachdem das Personal beim Geldauffüllen die
29      * Münzart und die Anzahl der Münzen über die Tastatur eingegeben hat (siehe
30      * Use-Case "Kasse auffüllen").
31      *
32      * @param pMuenzenBetrag Betrag der Münzart in Franken.
33      * @param pAnzahl Anzahl der neu eingelegten Münzen.
34      * @return Wenn es genügend Platz in der Münzsäule hat: die Anzahl Münzen
35      *         welche eingelegt werden (d.h. pAnzahl). <br>
36      *         Wenn es nicht genügend Platz hat: die Anzahl Münzen welche nicht
37      *         Platz haben werden, als negative Zahl (z.B. -20). <br>
38      *         Wenn ein nicht unterstützter Münzbetrag übergeben wurde: -200
39      */
40     public int fuehleKasse(double pMuenzenBetrag, int pAnzahl) {
41
42         return 0; // TODO
43     }
44
45
46     /**
47      * Diese Methode wird aufgerufen nachdem das Personal beim Geldauffüllen den
48      * Knopf "Bestätigen" gedrückt hat. (siehe Use-Case "Kasse auffüllen"). <br>
49      * Verbucht die Münzen gemäss dem vorangegangenen Aufruf der Methode <code> fuehleKa
50      sse() </code>.
51      */
52     public void fuehleKasseBestaetigung() {
53
54         // TODO
55     }
56
57     /**
58      * Diese Methode wird aufgerufen wenn ein Kunde eine Münze eingeworfen hat. <br>
59      * Führt den eingenommenen Betrag entsprechend nach. <br>
60      * Stellt den nach dem Einwerfen vorhandenen Betrag im Kassen-Display dar. <br>
61      * Eingenommenes Geld steht sofort als Wechselgeld zur Verfügung. <br>
62      * Die Münzen werden von der Hardware-Kasse auf Falschgeld, Fremdwährung und
63      * nicht unterstützte Münzarten geprüft, d.h. diese Methode wird nur
64      * aufgerufen wenn ein Münzeinwurf soweit erfolgreich war. <br>
65      * Ist die Münzsäule voll (d.h. 100 Münzen waren vor dem Einwurf bereits darin
66      * enthalten), so wird mittels
67      * <code> SystemSoftware.auswerfenWechselGeld() </code> unmittelbar ein
68      * entsprechender Münz-Auswurf ausgeführt. <br>
69      * Hinweis: eine Hardware-Münzsäule hat jeweils effektiv Platz für 101 Münzen.
70      */

```

1.6.2016 16:32:25

Kasse.java

Page 2/2

```

71     * @param pMuenzenBetrag Der Betrag der neu eingeworfenen Münze in Franken.
72     * @return <code> true </code>, wenn er Einwurf erfolgreich war. <br>
73     *         <code> false </code>, wenn Münzsäule bereits voll war.
74     */
75     public boolean einnehmen(double pMuenzenBetrag) {
76
77         return false; // TODO
78     }
79
80
81     /**
82      * Bewirkt den Auswurf des Restbetrages.
83      */
84     public void gibWechselGeld() {
85
86         // TODO
87     }
88
89
90     /**
91      * Gibt den Gesamtbetrag der bisher verkauften Waren zurück. <br>
92      * Analyse: Abgeleitetes Attribut.
93      */
94     * @return Gesamtbetrag der bisher verkauften Waren.
95     */
96     public double gibBetragVerkaufteWaren() {
97
98         return 0.0; // TODO
99     }
100
101
102 }

```

1.6.2016 16:32:25

Drehteller.java

Page 1/1

```
1
2 package warenautomat;
3
4 import java.util.Date;
5
6 import warenautomat.SystemSoftware;
7
8
9 public class Drehteller {
10
11     // TODO
12
13 }
```