

# Verkefni 2 -Flöskumóttaka

María Rún Karlsdóttir - mrk7

January 2025

## 1 Myndir af viðmóti

Hér að neðan eru myndir af viðmótinu og helstu virkni hennar ásamt útskýringum.

A screenshot of a web application window titled "Flöskumóttaka". The interface is light gray with a dark header bar. It contains four rows of input fields, each with a label on the left, a text input field in the middle, and a numeric input field on the right. The labels are "Dósir", "Flöskur", "Samtals", and "Greiða". The text input fields contain the placeholder text "Sláðu inn fjölda". The numeric input fields contain the value "0". Below these rows is a "Hreinsa" button.

Mynd 1: Viðmótið í upphafstöðu

Þegar viðmótið er opnað byrjar það á að öll gildi sem eru sett inn eru núll, ásamt texta í innslagsreitunum sem segir til hvað á að setja inn.

The screenshot shows a window titled "Flöskumóttaka". It contains several input fields and buttons. The "Dósir" field has the value "d" and is highlighted with a red border. The "Flöskur" field has the placeholder text "Sláðu inn fjölda". The "Samtals" field has the value "0". The "Greiða" field has the value "0". There are buttons for "Greiða" and "Hreinsa".

Mynd 2: Vitlaust gildi sett inn

Ef sett er inn bókstaf, tölu minni en núll eða eitthvað annað en jákvæða heiltölu bregst kerfið við með því að gefa frá sér villuboð, setur rauðan lit í ramman á innslagsreitnum. Hér reiknar kerfið ekkert út þar sem það getur ekki tekið á móti þessum gögnum.

The screenshot shows the same window "Flöskumóttaka". The "Dósir" field now has the value "6" and is highlighted with a green border. The "Flöskur" field still has the placeholder text "Sláðu inn fjölda". The "Samtals" field now has the value "6". The "Greiða" field still has the value "0". There are buttons for "Greiða" and "Hreinsa".

Mynd 3: Rétt gildi sett inn og reiknað kostnaðinn

Rétt gildi sett inn í "Dósir" og ýtt á "enter" í lyklaborðinu og grænn litur birtist. Þegar það er gert tekur kerfið gildið sem er í innslagsreitnum og reiknar skilagjaldið, sem er 20 kr. Bætir svo báðum gildum við það sem er komið er í "Samtals"línuna, fjöldi dósa og skilagjaldið.

Dósir	6	120
Flöskur	14	280
Samtals	20	400
Greiða	0	0

Hreinsa

Mynd 4: Tvö rétt gildi, reiknað nýtt samtals

Gildi sett inn í “Flöskur” og ýtt á “enter” í lyklaborðinu. Hér gerist það sama og í “Dósir” línunni, gildið tekið inn og reiknað skilagjald og því svo bætt við í “Samtals” línuna.

Dósir	Sláðu inn dósir	0
Flöskur	Sláðu inn flöskur	0
Samtals	0	0
Greiða	20	400

Hreinsa

Mynd 5: Ýtt er á hnappinn “Greiða”

Pegar ýtt er á hnappinn “Greiða” þá tekur kerfið það sem er búið að setja í “Samtals” línuna og færir yfir og bætir því við sem var búið að greiða á undan þessari aðgerð ef það er eitthvað fyrir. Þegar ýtt er á “Hreinsa” þá hreinsast öll gildi nema gildin í neðstu línunni, “Greiða”.

## 2 Hvernig verkefnið gekk

Verkefnið gekk vel framan af, það sem stoppaði mig kannski fyrst var að forrita virknina, þar sem ég hef ekki mikið forritað í Java. En eftir að skoða nokkur dæmi og æfa mig þá var þetta fljótta að koma. Virknina sem ég náði ekki að uppfylla var onStafur sem á að færlægja “villuboðin”.