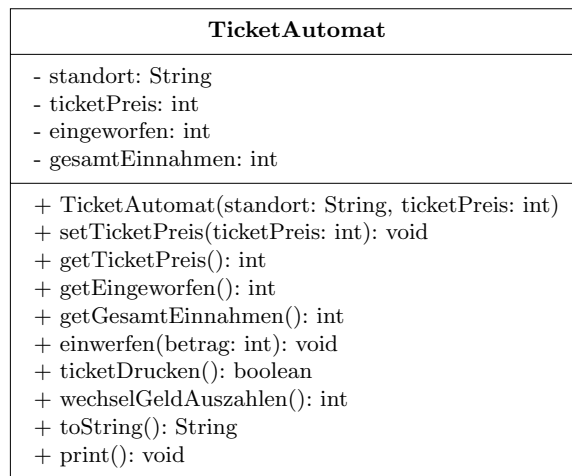




POS (Java) Übungsblatt 4 Ticket-Automat

Aufgabe 1 Implementierung der Klasse *TicketAutomat*

Die Klasse `TicketAutomat` modelliert einen Fahrschein-Automaten, die Eigenschaften und Methoden sind durch folgendes UML-Diagramm gegeben:



Mittels der Methode `einwerfen` wird Geld in den Automaten eingeworfen. Sobald der eingeworfene Betrag dem Ticketpreis entspricht, kann ein Ticket gedruckt werden (Methode `ticketDrucken`). Das Ticket soll wie folgt formatiert sein:

#####

FAHRSCHEIN

Standort: Westbahnhof
Preis: 3 Euro

Gute Fahrt!

#####

Implementieren Sie die gegebenen Methoden mit der entsprechenden Programmlogik und aller sinnvoller Parameterprüfungen! Wurde noch zu wenig Geld eingeworfen um ein Ticket zu drucken, soll die Methode `ticketDrucken` ausgeben, wieviel Geld noch einzuwerfen ist.
