

### Übungen zum einfachen Modellieren und Implementieren

1. Sie sollen einen einfachen Ticketautomaten realisieren.

Ein Objekt der Klasse bekommt beim Erzeugen den Ticketpreis übergeben. Der Benutzer – hier über BlueJ – soll die Möglichkeit haben, Geld einzugeben, sich den Preis und den bisher gezahlten Betrag anzeigen und am Schluss der Aktion den Fahrschein ausdrucken zu lassen (textlich über die Standardausgabe). Damit der Benutzer noch weitere dieser Tickets kaufen kann, soll das Wechselgeld nur auf Anforderung ausgegeben werden.

Untersuchen Sie, ob der Ticketautomat vollständig beschrieben wurde, oder ...

- eine notwendige Information fehlt,
- eine notwendige Funktion fehlt,
- eine wünschenswerte Funktion fehlt,

Schreiben Sie eine Klasse und testen sie aus !

Wir erweitern die Anforderungen so, dass ein Automat Tickets mit drei verschiedenen Ticketpreisen erstellen können soll.

- Formulieren Sie die Anforderungen so genau wie möglich.
- Entwickeln Sie dass Projekt.
- Protokollieren Sie dabei die Überlegungen, die Sie sich gemacht haben.