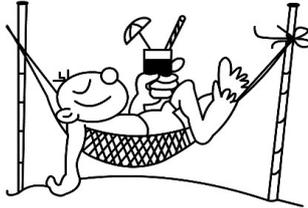




### Kontrollstrukturen in Java



Kontrollstrukturen

**K**aufmännische  
**S**chule  
**W**angen  
Wege zeigen, öffnen, gehen

Autor: Christine Janischek  
Thema: Kontrollstrukturen in Java



*Methoden* (Verhaltensweisen) enthalten *Kontrollstrukturen*. Kontrollstrukturen können Entscheidungen treffen.

Wir formulieren die möglichen Entscheidungen in sogenannten Fällen.

## Textuelle Erläuterung der Methode „aufLaden (pBetrag)“

### 1.Fall (IF)

**Wenn** die Summe aus dem Eingabebetrag und dem aktuellen Guthaben kleiner oder gleich 200 ist soll das Guthaben um den Eingabebetrag erhöht werden und die Meldung (mMeldung = „Ihr Guthaben beträgt ...“) zurückgegeben werden.

### 2.Fall (ELSE)

**Sonst** soll nur die Meldung (mMeldung = „Ladebetrag zu groß, Vorgang abgebrochen!“) zurückgegeben werden.

## Textuelle Erläuterung der Methode „beZahlen (pBetrag)“

### 1.Fall (IF)

**Wenn** der Eingabebetrag (pBetrag) **kleiner oder gleich** dem aktuellen Guthaben ist, soll das Guthaben um den Eingabebetrag verringert werden und die Meldung (mMeldung = „Ihr Guthaben beträgt ...“) zurückgegeben werden.

### 2.Fall (ELSE)

**Sonst** soll nur die Meldung (mMeldung = „Guthaben reicht nicht aus, Vorgang abgebrochen!“) zurückgegeben werden.



## Aufgaben:

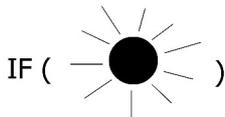


1. Erweitern Sie die Klasse `Geldkarte.java`. Implementieren Sie dazu die IF-Anweisung als Methoden-Körper der Methode `bezahlen()` >> siehe *Informationsblatt*.
2. Implementieren Sie dazu die IF-Anweisung als Methoden-Körper der Methode `aufLaden()` >> siehe *Informationsblatt*.

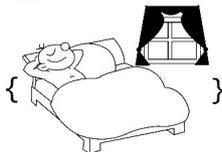
3. Implementieren Sie (erweitern Sie) den zum testen notwendigen Quellcode unserer Test-Methode der Fachklasse `StarterKlasse.java`:

```
public static void main(String[] args) {  
    //Hier kommt Ihr Quellcode rein  
} >> siehe Informationsblatt.
```

## Dokumentation:

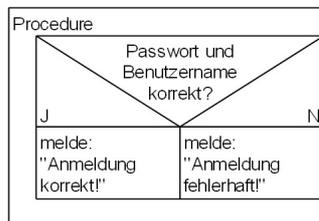


ELSE



Autor: Christine Janischek  
Thema: Kontrollstrukturen in Java

Methoden enthalten  
Fallunterscheidungen  
(Struktogramm)



**K**aufmännische  
**S**chule  
**W**angen  
Wege zeigen, öffnen, gehen



4. Erstellen Sie ein *Struktogramm* für die Methode:

```
public String bezahlen(...) {  
    ...  
} >> siehe Informationsblatt.
```

5. Erstellen Sie ein *Struktogramm* für die Methode:

```
public String aufLaden(...) {  
    ...  
} >> siehe Informationsblatt.
```