



**Handlung:** abfragen() {

**Teilhandlungen:**

bild2



Klaus Müller,  
Rentner aus Reutlingen,  
möchte seine Geldkarte  
nach dem Guthaben  
abfragen.

}



**Aufgaben:**

1. Schreiben Sie eine Methode `abfragen(){...}`. Nutzen Sie die obige Vorlage, das Informationsblatt und orientieren Sie sich an den in der Präsentation gezeigten Schritten (siehe Beispiel Folie 1-11). **Hinweis:** „person2“ möchte abfragen!
2. Erstellen Sie ein Textdokument mit der Lösung und begründen Sie darin wie Sie auf Ihre Lösung kommen.

**Zusatzaufgabe:**

3. Schreiben Sie eine Methode `aufladen(){...}`. Gehen Sie auf die gleiche Weise vor, wie in Aufgabe 1 und 2. **Hinweis:** „person3“ möchte aufladen!



**Handlung:** aufladen () {

**Teilhandlungen:**

bild3



Maria Keller ist  
Inhaberin  
eines Kosmetikstudios.  
Sie möchte ihre  
Geldkarte mit dem  
Betrag von 80 €  
aufladen.

}

Herzlichen Glückwunsch Sie haben Ihre erste(n) Methode(n) programmiert

Moodlekurs: <http://www.emotionalspirit.de/mymoodle/login/index.php>

Anmeldung als Gast!

Kurs: Objektorientierte Systementwicklung I

Kursschlüssel: javi4Moodle!



## LÖSUNG

### Handlung:

```
abfragen() {
```

NEU

### Teilhandlungen:

bild2



Klaus Müller,  
Rentner aus Reutlingen,  
möchte seine Geldkarte  
nach dem Guthaben  
abfragen.

```
    person2.karteEingeben();  
    person2.personIDEingeben();  
    automat2.identitaetPruefen();  
    automat2.aktionenAnzeigen();  
    person2.aktionWaehlen();  
    automat2.betragAnzeigen();  
    automat2.karteAusgeben();
```

```
}
```

**Auf  
Parameter-Attribute  
wurde  
verzichtet!**

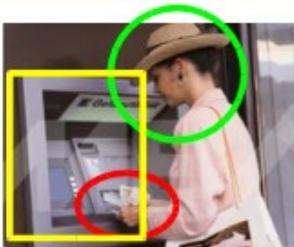
### Handlung:

```
aufladen() {
```

NEU

### Teilhandlungen:

bild3



Maria Keller ist  
Inhaberin  
eines Kosmetikstudios.  
Sie möchte ihre  
Geldkarte mit dem  
Betrag von 80 €  
aufladen.

```
    person3.karteEingeben();  
    person3.personIDEingeben();  
    automat3.identitaetPruefen();  
    automat3.aktionenAnzeigen();  
    person3.aktionWaehlen();  
    person3.betragEingeben();  
    automat3.bonitaetPruefen();  
    geldkarte3.guthabenBerechnen();  
    automat3.betragAnzeigen();  
    automat3.karteAusgeben();  
}
```