



Kontrollstrukturen in Java



Kontrollstrukturen

Kaufmännische
Schule
Wangen
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. Um diese *Fälle* übersichtlich darstellen (modellieren) zu können, nutzen wir zwei Möglichkeiten:

1. Das *Struktogramm*, wenn es nur zwei Fälle gibt.
2. Das *UML-Sequenzdiagramm*, wenn es mehr als zwei Fälle gibt und die Kommunikation zwischen Objekten verschiedener Klassen notwendig ist.



Methoden die Entscheidungen für uns treffen

Anwendungsfall:

Der Nutzer des Produkt-Pflege-Systems soll sich mit einem Benutzernamen und einem Passwort am System anmelden. Mit der Anmeldung wird die **Identität** anhand des Benutzernamens und des Passworts **geprüft**.

Kaufmännische
Schule
Wangen

Wege zeigen, öffnen, gehen

Autor: Christine Janischek
Thema: Kontrollstrukturen in Java





Aufgaben:



1. Erweitern Sie die Klasse `Person.java` um die Attribute `benutzername` und `password`. >> siehe *Informationsblatt*.

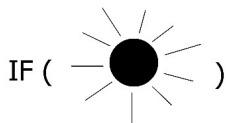
2. Implementieren Sie (erzeugen Sie) den Quellcode für die folgende Methode der Fachklasse `Person.java`:

```
public void identitaetPruefen(...){
    //Hier kommt Ihr Quellcode rein
} >> siehe Informationsblatt.
```

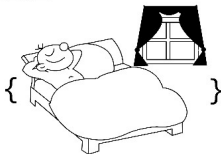
3. Implementieren Sie (erweitern Sie) den zum testen notwendigen Quellcode unserer Test-Methode der Fachklasse `StarterKlasse.java`:

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

Zusatzaufgabe und Praktikum:

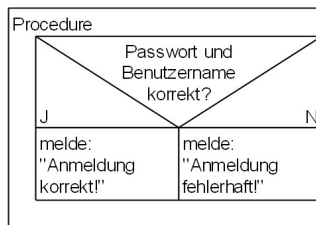


ELSE



Autor: Christine Janischek
Thema: Kontrollstrukturen in Java

Methoden enthalten Fallunterscheidungen (Strukturgramm)



Kaufmännische
Schule
Wangen

Wege zeigen, öffnen, gehen



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

```
public void sucheName (...){
    // Hier fehlt ihr Quellcode
}
```

5. Implementieren Sie den Quellcode für diese Methode in der Fachklasse `Person.java`

6. Erweitern Sie die Test-Methode der Fachklasse `StarterKlasse` in `StarterKlasse.java`