



Vorher



Nachher

Was passiert wenn der Benutzer die Schaltfläche „Aufladen“ anklickt?

Das **Sequenzdiagramm** erklärt die Sachlage!

sd Ereignis btAufladen_
aufladen()

dieOberflaeche: Hauptfenster

dieSteuerung: Steuerung

dieDaten: Geldkarte

Q
DN: **new()** oder create

Q
DN: aufladen()

Q
DN: betrag = 100, aufladen(100)

[erfolgreich = ok]

Nachricht_1

Q
DN: schreibeMeldung("Die Karte wurde erfolgreich aufgeladen!")

Q
DN: setText("Die Karte wurde erfolgreich aufgeladen!")
DNA: Die Karte wurde erfolgreich aufgeladen!

Q
DN: **new()** oder create

Q
DN: aufladen(100)

Q
DN: $0 + 100 < 200$, setGuthaben($0 + 100$)
DNA: ok

Quellcode (Q:)	Diagrammnotation und Diagrammnotationsausgaben (DN und DNA)
Q: Steuerung dieSteuerung = new Steuerung(this);	
Q: dieSteuerung.aufladen()	
Q: Geldkarte dieDaten = new Geldkarte();	
<pre>Q: double mBetrag = dieOberflaeche.liesBetrag(); String mOK = dieDaten.aufladen(mBetrag);</pre>	
Q: dieDaten.aufladen(mBetrag)	
<pre>Q: if(0 + this.guthaben < 200){ this.setGuthaben(this.guthaben +100); }else{...}</pre>	
<pre>Q: String mMeldung = "Die Karte wurde erfolgreich aufgeladen!"; dieOberflaeche.schreibeMeldung(mMeldung);</pre>	
<pre>Q: String mMeldung = pMeldung; taMeldung.setText(mMeldung);</pre>	

Ordnen Sie den Quellcode den Diagrammnotationselementen zu. Finden Sie dann die lückenhaften Stellen im Quellcode des Projektes **Geldkarte02 und ergänzen Sie den fehlenden Quellcode!**