

**Projekt DM in Euro-Wechsler**

Im Laufe dieses Projektes soll ein Applet entstehen, das einen gegebenen DM Betrag in Euro wechselt und entsprechend der Euro-Stückelung passend ausgibt:

Liste: 2\*2Cent + 1\*5 Cent +...

Zentrales Lern-Thema dieses Projekts sind Verzweigungen und Programmdarstellung bzw. Dokumentation in Struktogrammen nach DIN 66261(Nassi Shneiderman TB Seite 192).

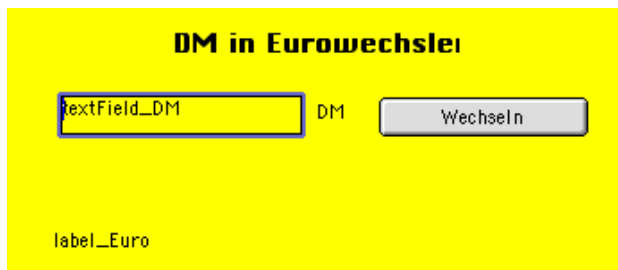
**Aufgabe 1 (Einfacher Umrechner, das EVA-Prinzip)**

Gegeben ist ein DM-Betrag, gesucht ist der entsprechende Euro-Betrag auf zwei Nachkommastellen gerundet ( $1\text{€} = 1,95583\text{ DM}$ ).

**E**ingabe: DM-Betrag  
**V**erarbeitung: Euro = DM / 1,95583  
Euro auf zwei Nachkommastellen runden  
**A**usgabe: Euro-Betrag

Erstellen Sie ein Java-Projekt mit dem Namen „DM\_in\_Eurowechsler“ und ein Applet mit dem Namen „DM\_Euro“ das folgendes Aussehen hat:

**Achtung:** Kein Swing-Applet, die AWT verwenden, das Layout auf Null einstellen!



Benennen Sie den **Namen** des „textField1“ zu „textField\_DM“ um, **nicht** den Text.

**Info:** Label, Textfelder, Buttons usw.. nennt man *Komponenten* des Applets. Wenn Sie ein Label in das Applet einfügen, wird eine *Objekt-Instanz* der *Objekt-Klasse* „Label“ erzeugt. Die Objekt-Klasse kann man sich als Bauplan für eine Objekt-Instanz vorstellen. Im Bauplan sind die *Attribute* (Eigenschaften) und *Methoden* (Verfahren) eines Objekts beschrieben. Attribute eines Labels sind beispielsweise sein Name, der Text auf ihm, die Position in der Umgebung usw.

Bei der *Instanzierung* eines Objekts werden die Attribute automatisch vorbelegt, *initialisiert*.

**Beispiel:** Ein neues Label bekommt den Namen und den Text „label2“.

Die Methoden eines Labels lauten z.B. getText(), setText(„Hallo Welt“) usw.

**Beispiel:** In das Euro-Label „Hallo Welt“ schreiben: label\_Euro.setText(„Hallo Welt“);

Mit dem Namen wird eine *Komponente* im Quelltext des Programms angesprochen. Namen von Komponenten, die im Quelltext verwendet werden sollten daher aussagekräftig sein!

Benennen Sie „button1“ in „button\_wechseln“ und „label3“ in „label\_Euro“ um.

Bei einem Klick auf den „button\_wechseln“ soll die Umrechnung stattfinden, d.h. die Verarbeitung. Durch einen Doppelklick auf den Button wird im Quelltext folgender Funktionsrumpf erzeugt:

```
void button_wechseln_actionPerformed(ActionEvent e) {
}
}
```

In der Struktogrammdarstellung von EasyCODE(JAVA) V6.8 (befindet sich auf Ihrer TGIT-CD) sieht der Funktionsrumpf so aus:

// Ich habe Platz für die fünf Prosa-Anweisungen gelassen, die wir nun einfügen...

### button\_wechseln\_actionPerformed

<b>Funktion void button_wechseln_actionPerformed(ActionEvent e)</b>
Deklarieren der Variablen DM,Euro
DM aus TextFeld einlesen
DM in Euro umrechnen
Euro auf zwei Nachkommastellen runden
Euro auf Label ausgeben

**Hinweis:** Mit EasyCODE kann man Programme auch mittels Struktogramm sehr komfortabel erstellen, leider ist die Demo-Version derart beschränkt, dass sich unsere Java-Projekte schon nicht mehr abspeichern lassen (Schachtelungstiefe ist beschränkt). Nebenbei haben Sie im Abi kein EasyCode zur Verfügung und die Struktogrammdarstellung entspricht nicht immer der Norm.

Nun ist es Ihr Job den Quelltext zu dem Struktogramm zu erstellen!

**Hinweise:**

Verwenden Sie als Datentyp für DM und Euro „double“ (siehe Java-Script Seite 10)

Folgender Ausdruck liest aus Textfeld gibt einen double-Wert zurück:

```
Double.valueOf(textField_DM.getText()).doubleValue();
```

Diese Funktion rundet nach dem Komma:

```
Math.round(99.5) gibt 100.0 zurück
```

Diese Funktion wandelt double in String um:

```
Double.toString(100.34) gibt "100.34" zurück
```

So können zwei Strings verbunden werden:

```
"100.34" + " Euro" ergibt "100.34 Euro"
```

Der Text eines Labels wird so neu gesetzt:

```
label_Euro.setText("Neuer Text");
```

Viel Spass beim tüfteln!

**Lösung:**

```
void button_wechseln_actionPerformed(ActionEvent e) {
    double DM,Euro; // Variablen Deklarieren
    DM = Double.valueOf(textField_DM.getText()).doubleValue();
    Euro=DM/1.95583;
    Euro = Math.round(Euro*100.0)/100.0;
    label_Euro.setText(Double.toString(Euro)+" Euro");
}
```