

Java11 – Ticketautomat – Verbesserungen

Verbesserungsbedarf: Anforderungen

1. Konstruktor `public Ticketautomat(int ticketpreis)`

Es muss sicher gestellt werden, dass bei der Erzeugung eines Ticketautomaten nur positive Ticket-Preise als Wert des Attributs `preis` möglich sind.

Wenn beim Aufruf des Konstruktors 0 oder ein negativer Wert als Ticket-Preis eingegeben wird, soll als Ticket-Preis ein Standard-Wert, z. B. 3 (Euro) festgelegt werden.

Außerdem soll gleich bei der Erzeugung des Ticketautomaten auf der Konsole ausgegeben werden:

Ein Ticket bei diesem Automaten kostet 3 Euro.

2. Methode `public void geldEinwerfen(int betrag)`

Es muss sicher gestellt werden, dass bei `geldEinwerfen(int betrag)` nur positive Geldbeträge eingeworfen werden können. Andernfalls soll ein entsprechender Hinweis erfolgen.

Außerdem soll neben dem jeweils neu eingezahlten Betrag auch die Höhe des dann vorhandenen Gesamt-Guthabens auf der Konsole ausgegeben werden.

3. Methode `public void ticketDrucken()`

Es muss sicher gestellt werden, dass der bisher insgesamt gezahlte Betrag (`bisherGezahlt`) ausreicht, um ein Ticket zu kaufen mit `ticketDrucken()`. Andernfalls soll ein entsprechender Hinweis erfolgen.

Außerdem soll neben dem Ticket auch ein Hinweis auf das zu entnehmende Wechselgeld (und seine Höhe) auf der Konsole ausgegeben werden.

Was muss bei dieser Methode im Hinblick auf die Veränderung des Attributs `gesamtsumme` sinnvollerweise noch geändert werden?

Möglicher „Dialog“ auf der Konsole:

```
BlueJ: Konsole - Java_05_Ticketautomat
Optionen
Ein Ticket bei diesem Automaten kostet 3 Euro.
---
Sie haben 2 Euro eingeworfen,
Ihr Guthaben beträgt 2 Euro.
---
Sie müssen einen positiven Geldbetrag einwerfen.
Ihr Guthaben beträgt 2 Euro.
---
Ihr Guthaben in Höhe von 2 Euro reicht nicht für ein Ticket (3 Euro).
---
Sie haben 2 Euro eingeworfen,
Ihr Guthaben beträgt 4 Euro.
---
Ihr Ticket wird gedruckt:

#####
# DBG-Busverkehr
# Ticket
# 3 Euro.
#####

Bitte entnehmen Sie Ihr Wechselgeld in Höhe von 1 Euro.
---
Can only enter input while your programming is running
```