

Ein Kassenautomat

Du hast bestimmt schon einmal einen Kassenautomaten gesehen. Im Schwimmbad gibt es zum Beispiel häufig solche Automaten, bei denen man die Anzahl der Erwachsenen und Kinder eingeben kann und der Automat anschließend ausgibt, wie viel man bezahlen muss. Fallen dir noch andere Gelegenheiten ein, bei denen man Kassenautomaten gut gebrauchen könnte?

Einen solchen Kassenautomat wollen wir nun nachbauen.

The image shows a simplified cash register interface. It consists of two main colored boxes: a white one at the top and a green one below it. The white box contains the text 'Erwachsene 4,50 €' and a small orange button with the number '4'. The green box contains the text 'Kinder 2,00 €' and a small orange button with the number '3'. Below these boxes is a light blue box containing the text 'Summe' and an orange button with the number '24'. At the bottom, there are two buttons: a green one labeled 'Bezahlen' and a blue one labeled 'Neu'.

Aufgabe:

Implementiere deinen eigenen „Kassenautomaten“!

Hinweise:

Deine Programmoberfläche muss nicht genauso wie in der Realität oder wie im obigen Beispiel aussehen. Sei kreativ bei der Umsetzung deiner Ideen. Du entscheidest, wie dein Programm aussehen und funktionieren soll. Soll dein Kassenautomat zwischen Kindern und Erwachsenen unterscheiden? Soll man eingeben können, wie lange man bleibt, und sich der Preis entsprechend ändern? Kann man vielleicht einen Gutscheincode eingeben und dadurch einen Rabatt bekommen? All das sind deine eigenen Entscheidungen.