

Sodavandsautomat

Martin Becker & Frederik Raunstrup

Vi ønsker at lave en grafisk repræsentation af en sodavandsautomat programmeret i Java, objektorienteret.

Overordnet skal brugeren kunne ”indkaste” nogle penge og derefter vælge et givent produkt (eks. cola, fanta) ved at trykke på en knap med musen. Maskinen skal derefter tjekke om beløbet svarer til det valgte produkt. Hvis det indkastede beløb er lig med eller højere end prisen, ”udleverer” automaten det valgte produkt. Hvis det indkastede beløb ikke er eksakt det ønskede, giver automaten penge retur.

Hvis ikke der er flere af det ønskede produkt tilbage, eller brugeren ikke har indkastet nok penge, kommer der en fejlmeddelelse på maskinens display.

Vi forestiller os at forløbet kommer til at se således ud:

1. Lav UML diagrammer til overordnet funktionalitet
2. Programmer regnefunktionen til henholdsvis møntindkast og byttepenge
3. Programmer funktionen til valg af produkt
4. Programmer grafisk brugergrænseflade
5. Sammensæt programmet og foretag tests
6. Udfærdig rapport
7. Aflevering

En skitse af den grafiske brugergrænseflade er vist på næste side.

