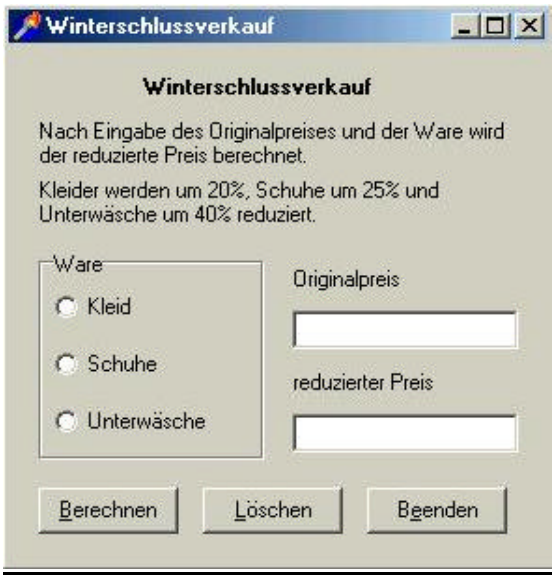
Aufgaben zu Mehrfachverzweigungen

Winterschlussverkauf

Benutzeroberfläche



Struktogramm

Winterschlussverkauf

Eingabe: alterPreis, Index			
			Index?
Index = -1	Index = 0	Index = 1	Index = 2
Falsche Eingabe	neuerPreis := alterPreis*0,8	neuerPreis := alterPreis*0,75	neuerPreis := alterPreis*0,6
	Ausgabe: neuerPreis	Ausgabe: neuerPreis	Ausgabe: neuerPreis

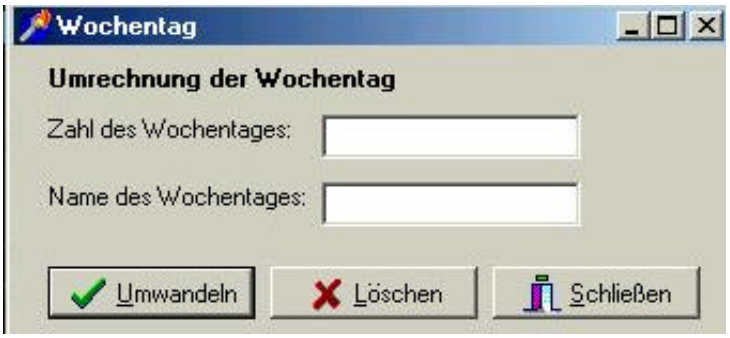
Quelltext

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var
  alterPreis, neuerPreis: double;
begin
  if Edit1.Text = '' then begin
    ShowMessage('Sie müssen einen Preis eingeben!');
    Exit;
  end;
  alterPreis := StrToFloat(Edit1.Text);
  case RadioGroup1.ItemIndex of
    -1: begin
          ShowMessage('Sie müssen eine Ware auswählen!');
          Edit1.Clear;
          Edit2.Clear;
```

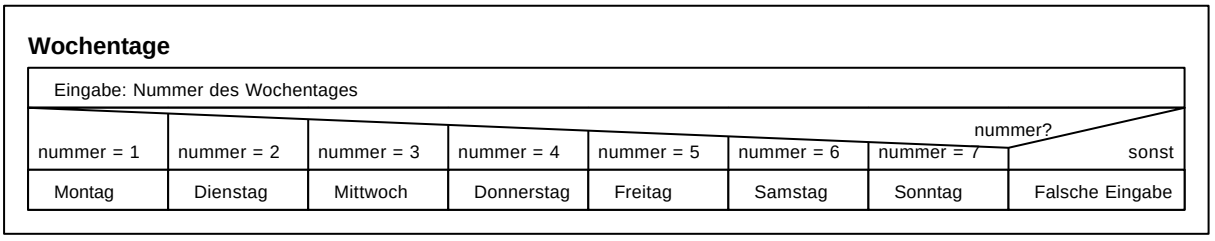
```
          Exit;
        end;
     0: begin
          neuerPreis := alterPreis * 0.8;
          Edit2.Text := FloatToStrF(neuerPreis,ffFixed,6,2);
        end;
     1: begin
          neuerPreis := alterPreis * 0.75;
          Edit2.Text := FloatToStrF(neuerPreis,ffFixed,6,2);
        end;
     2: begin
          neuerPreis := alterPreis * 0.6;
          Edit2.Text := FloatToStrF(neuerPreis,ffFixed,6,2);
        end;
  end;
end;
```

Wochentag

Benutzeroberfläche



Struktogramm



Quelltext

```
procedure TForm1.BitBtn1Click(Sender: TObject);
var
  nummer: integer;
begin
  if Edit1.Text = '' then begin
    ShowMessage('Sie müssen eine Zahl von 1 bis 7 eingeben!');
    Edit1.SetFocus;
    Exit;
  end;
```

```
  nummer := StrToInt(Edit1.Text);
  case nummer of
    1: Edit2.Text := 'Montag';
    2: Edit2.Text := 'Dienstag';
    3: Edit2.Text := 'Mittwoch';
    4: Edit2.Text := 'Donnerstag';
    5: Edit2.Text := 'Freitag';
    6: Edit2.Text := 'Samstag';
    7: Edit2.Text := 'Sonntag';
    else begin
      ShowMessage('Sie müssen eine Zahl von 1 bis 7
      eingeben!');
      Edit1.Clear;
      Edit1.SetFocus;
      Exit;
    end;
  end;
end;
```

Würfelspiel

Benutzeroberfläche



Struktogramm

Würfelspiel

Randomize				
Eingabe: einsatz				
zufallszahl := (Random(6) + 1) + (Random(6) + 1)				
2..6	7..9	10	11	12 (zufallszahl?)
Einsatz verloren	Einsatz zurück	zurueck := 2*einsatz Ausgabe: zurueck	zurueck := 3*einsatz Ausgabe: zurueck	zurueck := 4*einsatz Ausgabe: zurueck

Quelltext

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var
  einsatz: double;
  zufallszahl: integer;
  zurueck: string;
begin
  Randomize;
  if Edit1.Text = '' then begin
    ShowMessage('Sie müssen den Einsatz für das Würfelspiel
    eingeben!');
    Edit1.SetFocus;
    Exit;
  end;
  einsatz := StrToFloat(Edit1.Text);
  zufallszahl := (Random(6) + 1) + (Random(6) + 1);
  Edit2.Text := IntToStr(zufallszahl);
  case zufallszahl of
    2..6: ShowMessage('Sie haben Ihren Einsatz verloren!');
    7..9: ShowMessage('Sie bekommen Ihren Einsatz zurück!');
    10: begin
          zurueck := FloatToStrF(2*einsatz,ffFixed,6,2);
          ShowMessage('Sie bekommen ' + zurueck + ' Euro
                      zurück!');
        end;
    11: begin
          zurueck := FloatToStrF(3*einsatz,ffFixed,6,2);
          ShowMessage('Sie bekommen ' + zurueck + ' Euro
                      zurück!');
        end;
    12: begin
          zurueck := FloatToStrF(4*einsatz,ffFixed,6,2);
          ShowMessage('Sie bekommen ' + zurueck + ' Euro
                      zurück!');
        end;
  end;
end;
```