

LU06.A06: Käsebank



Erstelle das Programm für den Geldautomaten in Käseland.

Auftrag

Die Mäuse in Käseland haben einen Geldautomaten entwickelt. Dadurch können Sie rund um die Uhr Käsedollar (KD) beziehen.

Der Geldautomat kann Noten mit 5 unterschiedlichen Werten ausgeben.

Beispiele

Beispiel 1	Beispiel 2
200 KD	192 KD
100 KD	48 KD
75 KD	12 KD
25 KD	3 KD
1 KD	1 KD

Zum Beziehen von Käsedollar gibt eine Maus den gewünschten Betrag ein. Der Automat wird immer die grösstmöglichen Noten ausgeben.

Beispiele

Beispiel 1	Beispiel 2
Betrag: 80 Ausgabe: 75 KD 1 KD 1 KD 1 KD 1 KD 1 KD	Betrag: 80 Ausgabe: 48 KD 12 KD 12 KD 3 KD 3 KD 1 KD 1 KD
Betrag: 26 Ausgabe: 25 KD 1 KD	Betrag: 26 Ausgabe: 12 KD 12 KD 1 KD 1 KD

Programmablauf



Du kannst (fast) beliebige Ganzzahlen für die verfügbaren Noten wählen.

- Die kleinste Note muss 1 sein.
- Trage die Zahlen von der grössten zur kleinsten Zahl in die Liste ein.

1. Erzeuge eine Liste `bills` mit den verfügbaren Noten
2. Der Benutzer gibt den gewünschten Betrag ein
3. `Index = 0`
4. Solange der Betrag grösser 0 ist
 1. Falls `bills[Index]` grösser als der Betrag ist
 1. Erhöhe den Index um 1
 2. Sonst
 1. Gib `bills[Index]` aus
 2. Reduziere den Betrag um `bills[Index]`
5. Das Programm gibt die Liste `bills` als Returnwert zurück: `return bills`

Vorgehen

1. Akzeptiere das GitHub Classroom Assignment im Moodlekurs.
2. Kclone das Repository in PyCharm.
3. Codiere die Programmlogik schrittweise und teste deinen Code.
4. Führe einen Push durch.

Abgabe

Die Abgabe erfolgt durch den Push ins GitHub Repository. In Moodle ist keine Abgabe vorgesehen oder möglich.

⇒ *GitHub Repo für externe Besucher*

GitHub-Repo: <https://github.com/templates-python/m319-lu06-a06-cheese>

Lernende am BZZ **müssen** den Link zum GitHub Classroom Assignment verwenden

[M319-LU06](#)



Marcel Suter

From:
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
<https://wiki.bzz.ch/de/modul/m319/learningunits/lu06/aufgaben/kaesebank>

Last update: **2025/06/23 07:45**

