

Aufgabe: Soccer Manager

Beschreibung

Mit dem vorliegenden Programm können die Spieler einer Mannschaft erfasst und Ihre Leistung bewertet werden. Zu jedem Spieler werden folgende Angaben benötigt:

- Trikotnummer (1 - 99)
- Bewertung (1.0 - 6.0)

Gibt der Benutzer die Ziffer 0 ein, so wird das Programm beendet.

Auftrag

Die Logik des Programmablaufs ist bereits vollständig umgesetzt. Sie sollen alle verwendeten Variablen deklarieren und initialisieren.

Vorgehen

1. Erstellen Sie ein neues Projekt (Ordner) in Ihrem Workspace.
2. Laden Sie die Datei „Soccer.java“ herunter und speichern Sie die Datei im oben erstellten Ordner.
3. Passen Sie den Programmkopf (Autor, Datum) an.
4. Identifizieren Sie die Variablen im Programmablauf.
5. Ergänzen Sie die Deklaration der Variablen zwischen den Kommentarzeilen `TODO start declaration` und `TODO end declaration`.



Lassen Sie die Programmlogik unverändert.

Ziel

- Das Programm wird ohne Fehler kompiliert.
- Das Programm berechnet den Durchschnitt für jeden Spieler korrekt.

Abgabe

Laden Sie die Datei mit dem Sourcecode („Soccer.java“) hoch.

Sourcecode

Hinweis

Der Befehl `variable = scanner.nextInt()` bzw. `variable = scanner.nextDouble()` liest eine Benutzereingabe von der Konsole und speichert den eingegebenen Wert in der `variable`.

Soccer.java

```
import java.util.Scanner;

/**
 * enter and rate soccer players
 *
 * @author Ibid umm
 * @version 1.0
 * @since jjjj-mm-dd
 */
public class Soccer {

    Scanner scanner;

    /**
     * constructor
     */
    public Soccer () {
        scanner = new Scanner (System.in);
    }

    /**
     * starts the execution
     *
     * @param args command line arguments
     */
    public static void main (String[] args) {
        Soccer program = new Soccer ();

        System.out.println ("Willkommen beim Soccer Manager");
        program.ratePlayers ();
        System.out.println ("c u l8er, aligator");
    }

    /**
     * enter the rating for the players
     */
    private void ratePlayers () {
```

```
// TODO start declaration

// TODO end declaration

System.out.print ("Trikotnummer (1 - 99 / 0=Ende) >");
shirtNo = scanner.nextInt();
scanner.nextLine(); // Scanner leeren

while (shirtNo != 0) {
    totalRating = 0.0;
    countRating = 0;
    System.out.print ("Bewertung (1.0 - 6.0 / 0=Ende) >");
    rating = scanner.nextDouble ();
    scanner.nextLine(); // Scanner leeren

    while (rating > 0) {
        totalRating = totalRating + rating;
        countRating = countRating + 1;
        System.out.print ("Bewertung (1.0 - 6.0 / 0=Ende) >");
        rating = scanner.nextDouble ();
        scanner.nextLine(); // Scanner leeren
    }
    System.out.println ("Spieler: " + shirtNo + " /
Durchschnitt: " + (totalRating / countRating));

    System.out.print ("Trikotnummer (1 - 99 / 0=Ende) >");
    shirtNo = scanner.nextInt ();
    scanner.nextLine(); // Scanner leeren
}

scanner.close ();
}
```



© Marcel Suter

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m319/learningunits/lu02/aufgaben/soccermanager>Last update: **2024/03/28 14:07**

