LU03.L01 - Ein Bankomat mit dem EVA-Prinzip analysieren

E:

- Leser für die Bankkarte
- Tastenfeld, Knöpfe (Buttons)
- Touchscreen

V:

- Hardware (Prozessor, usw)
- Bankomatsoftware (PIN überprüfen, Geldtranskation usw.)
- Betriebssystem

A:

- Leser für die Geldausgabe
- Bildschirm
- Leser für die Bankkarte für die Rückgabe
- Drucker für den Beleg

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/m286/learningunits/lu03/loesungen/bankomat

Last update: **2024/10/28 12:58**