

Vorbemerkung:

Besuchen Sie die Seite **chrome://flags/#native-file-system-api** in einem neuen Google Chrome-Tab und aktivieren Sie den Dateizugriff (Native File System API). Nach erfolgreicher Aktivierung und einem Neustart des Browsers erscheinen in der Rubrik 'Datei' weitere Menüeinträge.

Schalten Sie die automatische Generierung der GUI aus (Ansicht → GUI autom. generieren) und machen Sie das Ein- und Ausgabefenster sichtbar (STRG+O).

Bei Fragen zur Einrichtung oder zu den Aufgaben erreichen Sie mich unter thommy@perschke.info.

Aufgabe 1:

Starten Sie Thommy (<https://www.perschke.info/thommy>) und leeren Sie den Editor (Programm → Editor leeren). Speichern Sie das noch leere Projekt unter dem Namen „Abiball.tmy“.

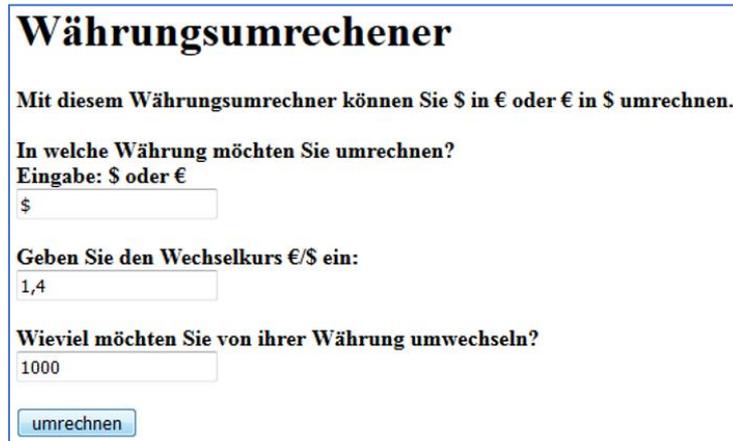
Erstellen Sie ein Programm zur Berechnung des Zahlungsbetrages für Karten für den Abiball. Der Anwender kann dazu die gewünschte Anzahl von Karten angeben. Das Programm ermittelt dann den zu zahlenden Betrag. Eine Karte kostet dabei 30 Euro. Bestellt der Besucher der Seite drei oder mehr Karten, so erhält er auf den Gesamtbetrag einen Nachlass von 20%. Gehen Sie schrittweise vor und speichern Sie Ihr Programm regelmäßig (STRG+S). Testen Sie!

1. Erstellen Sie ein einzeliges Eingabefeld zur Eingabe einer Zahl. Die Zahl gibt die gewünschte Anzahl der Karten an. Nutzen Sie hierzu den GUI-Editor.
2. Ergänzen Sie die GUI um eine Schaltfläche mit der Aufschrift „Zahlungsbetrag berechnen“.
3. Nach Klick auf der in 2 erstellten Schaltfläche erscheint der zu zahlende Betrag in einem modalen Dialog („alert“)
4. Ergänzen Sie das Programm um ein zusätzliches einzeliges Eingabefeld, welches den Zahlungsbetrag ebenfalls anzeigt.

Aufgabe 2:

Starten Sie Thommy (<https://www.perschke.info/thommy>) und leeren Sie den Editor (Programm → Editor leeren). Speichern Sie das noch leere Projekt unter dem Namen „Rechner.tmy“.

Erstellen Sie ein Programm (GUI + Javascript-Code), welches die Währungen Euro und Dollar wechselseitig umrechnet. Ermitteln Sie dazu den aktuellen Wechselkurs im Internet. Der Anwender gibt an, ob er den Betrag in Dollar oder in Euro berechnet haben möchte. Erstellen Sie die GUI gemäß folgender Abbildung. Gehen Sie schrittweise vor!



The screenshot shows a web-based currency converter interface. At the top, the title 'Währungsumrechner' is displayed in a large, bold, black font. Below the title, a subtitle reads 'Mit diesem Währungsumrechner können Sie \$ in € oder € in \$ umrechnen.' The main form contains three sections: 1. 'In welche Währung möchten Sie umrechnen?' with a label 'Eingabe: \$ oder €' and a text input field containing '\$'. 2. 'Geben Sie den Wechselkurs €/ \$ ein:' with a text input field containing '1,4'. 3. 'Wieviel möchten Sie von ihrer Währung umwechseln?' with a text input field containing '1000'. At the bottom of the form is a blue button labeled 'umrechnen'.

Aufgabe 3:

Starten Sie Thommy (<https://www.perschke.info/thommy>) und leeren Sie den Editor (Programm → Editor leeren). Speichern Sie das noch leere Projekt unter dem Namen „Anmeldung.tmy“.

Erstellen Sie ein Programm (GUI + Javascript-Code), welches es einem Anwender ermöglicht, die Noten in den Hauptfächern Mathematik, Deutsch und Englisch einzugeben. Das Programm errechnet nach Klick auf die Schaltfläche „Prüfen“ den Schnitt aus und zeigt diesen an. Die Art der Anzeige kann frei gewählt werden. Erstellen Sie die GUI gemäß folgender Abbildung. Gehen Sie schrittweise vor!

Ergänzung:

Erweitern Sie das Programm so, dass zusätzlich ausgegeben wird, ob der Anwender die Voraussetzungen für die Versetzung erreicht hat oder nicht. Die Voraussetzungen sind erfüllt, wenn der Schnitt der Hauptfächer kleiner oder gleich 4.0 ist.