



Dokumentation der Klasse "Rechner"

Klassenname	Rechner
Oberklasse	
Beschreibung	Ein Rechner ist ein Hilfsmittel zur Berechnung mathematischer Funktionen. Daneben kann er auch Zufallszahlen erzeugen.
Bezugsklassen	
Protokoll	<p>Auftrag init <i>nachher</i> Der Rechner ist betriebsbereit.</p> <p>Anfrage zufallszahl : Zahl <i>nachher</i> Diese Anfrage liefert eine Zufallszahl von (einschließlich) 0 bis (ausschließlich) 1.</p> <p>Anfrage ganzeZufallszahl (pVon, pBis : GanzeZahl) : GanzeZahl <i>nachher</i> Diese Anfrage liefert eine ganze Zufallszahl aus dem angegebenen Bereich einschließlich der Grenzen.</p> <p>Anfrage betrag (pZahl : Zahl) : Zahl <i>nachher</i> Die Anfrage liefert den Betrag der angegebenen Zahl.</p> <p>Anfrage quadrat (pZahl : Zahl) : Zahl <i>nachher</i> Die Anfrage liefert das Quadrat der angegebenen Zahl.</p> <p>Anfrage wurzel (pZahl : Zahl) : Zahl <i>nachher</i> Die Anfrage liefert die Wurzel der angegebenen Zahl.</p> <p>Anfrage potenz (pBasis, pExponent : Zahl) : Zahl <i>nachher</i> Die Anfrage liefert die Potenz mit der angegebenen Basis und dem Exponenten.</p> <p>Anfrage rund (pZahl : Zahl) : GanzeZahl <i>nachher</i> Die Anfrage rundet die angegebene Zahl.</p> <p>Anfrage ganzerAnteil (pZahl : Zahl) : GanzeZahl <i>nachher</i> Die Anfrage liefert den ganzzahligen Anteil der angegebenen Zahl.</p> <p>Auftrag gibFrei <i>nachher</i> Der Rechner steht nun nicht mehr zur Verfügung.</p>
Hinweis	Die Anfragen „betrag“, „quadrat“ und „potenz“ sind kontextsensitiv, d.h. bei einem ganzzahligen Parameter liefern sie auch ein ganzzahliges Ergebnis.