

J1	BPE 5: Grundlagen der Programmierung Informationsmaterial	Informatik
----	---	------------

L2_7_2 Eingabe einer Zahl mit input

HTML interpretiert die Eingabe als Text und nicht als Zahl. Wenn mit Zahlen gerechnet werden soll, muss wie bei der Variableninitialisierung die Funktion *parseFloat()* benutzen werden, um eine Zeichenkette in eine Zahl umzuwandeln.

```
var zahl = parseFloat(document.getElementById("z").value);
```

Beispiel:

Struktogramm:

function berechne()
Deklaration und Einlesen: radius
Deklaration und Zuweisung: flaeche = 3.14 * radius * radius
Ausgabe: "Radius: " + radius + Zeilenumbruch
Ausgabe: "Fläche: " + flaeche

Ausgabe:

Geben Sie den Radius des Kreises in cm an:

Radius: 5 cm

Fläche: 78.5 cm^2

Programmcode

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="de">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title> Eingabe einer Zahl mit Input </title>
    <script>
      function berechnen() {
        var radius = parseFloat(document.getElementById("r").value);
        var flaeche = 3.14 * radius * radius;
        document.getElementById("ausgabe1").innerHTML = "Radius: "
                                                    +radius+" cm";
        document.getElementById("ausgabe2").innerHTML = "Fläche: "
                                                    "+flaeche+" cm^2";
      }
    </script>
```

J1	BPE 5: Grundlagen der Programmierung Informationsmaterial	Informatik
----	---	------------

Fortsetzung Programmcode

```

</head>
<body>
  <!-- Eingabefeld Name -->
  <p>
    <strong>Geben Sie den Radius des Kreises in cm an:</strong><br><br>
    <input id="r" type="Text" /><br /><br />
  </p>
  <!-- Aktionsbutton Fläche berechnen wird definieren -->
  <input type="button" value="Fläche berechnen" onclick="berechnen()">
  <p id = "ausgabe1"></p>
  <p id = "ausgabe2">
</body>
</html>

```

Datei: Beispiele_HTML/L2_7_1_2_eingabe_input_zahl.html

1. Eingabe über input mit id = r.
2. Durch das Drücken des Buttons wird die Funktion *berechnen()* aufgerufen.
3. Die Funktion *berechnen()* erhält den Eingabewert durch die Anweisung *document.getElementById("r").value*, wandelt diese in eine Dezimalzahl um, berechnet die Kreisfläche und gibt das Ergebnis aus.