

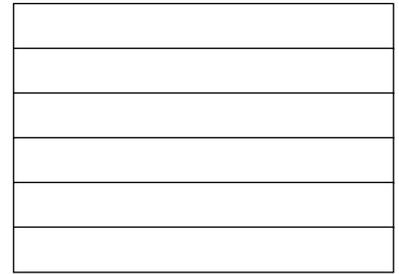
Folge

= Programmteil, in dem ausgeführt werden

Beispiel: Karol „macht“ nach jedem Schritt „etwas“.

Schritt
 LinksDrehen
 Schritt
 RechtsDrehen
 Schritt
 Hinlegen

Struktogramm



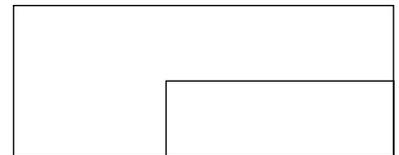
Wiederholung

= Programmteil, das ausgeführt wird, eine erfüllt ist

Beispiel: Karol läuft, solange er nicht an eine Wand trifft.

solange NichtIstWand tue Schritt
 *solange

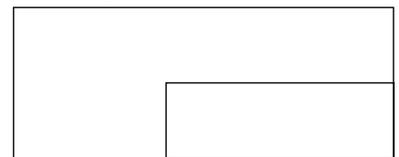
Struktogramm



Beispiel: Karol dreht sich auf der Stelle im Kreis nach links.

wiederhole immer LinksDrehen
 *wiederhole

Struktogramm



Verzweigung

= Programmteil, das nur ausgeführt wird, eine bestimmte erfüllt ist

einseitige Verzweigung

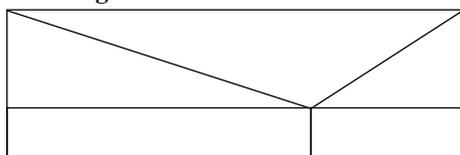
Wenn eine Bedingung erfüllt ist, dann wird die Anweisung ausgeführt. Wenn die Bedingung nicht erfüllt ist, dann wird die Anweisung übersprungen.

Beispiel:

Karol soll sich nach rechts drehen, wenn er vor einer Wand steht.

wenn IstWand
dann RechtsDrehen
 *wenn

Struktogramm



zweiseitige Verzweigung

Wenn eine Bedingung erfüllt ist, dann wird die Anweisung im wahr-Zweig (w) ausgeführt. Sonst wird die Anweisung im falsch-Zweig (f) ausgeführt.

Beispiel:

Karol läuft und dreht sich nach links, wenn er auf eine Wand stößt.

wenn NichtIstWand
dann Schritt
sonst LinksDrehen
 *wenn

Struktogramm

