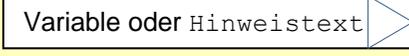
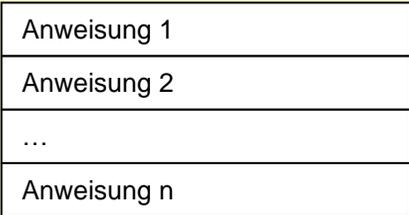
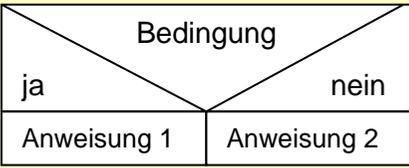
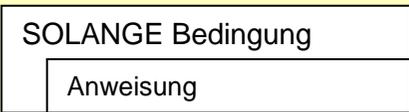


Informatik Klasse 10 – Imperatives Problemlösen mit Java

Algorithmik-Baukasten für die Jahrgangsstufe 10

| Name | Verbale Formulierung | Struktogramm | Java-Implementation/Beispiel |
|--|--|--|--|
| Anweisung | | | |
| Jede Anweisung muss mit einem Semikolon abgeschlossen werden! | | | |
| Eingabe | LIES wert in Variable |  | <code>variable = IO.getDatentyp("Hinweistext");</code> ↗ Variablen und Ein-/Ausgaben |
| Zuweisung | LEG Variablenwert FEST ... BERECHNE Variablenwert durch ... |  | <code>variable = wert;</code> <code>variable = summand + summand;</code> ↗ Variablen, ↗ Operatoren |
| Ausgabe | SCHREIB Variablenwert SCHREIB Hinweistext |  | <code>IO.show(variable);</code> <code>IO.show("Hinweistext");</code> ↗ Variablen und Ein-/Ausgaben |
| Sequenz/Verbundanweisung | | | |
| Folge | Anweisung 1 Anweisung 2 ... Anweisung n |  | <pre>{ anweisung_1; anweisung_2; ... anweisung_n; }</pre> |
| Selektion/Auswahl | | | |
| Zweiseitige Auswahl | WENN Bedingung DANN Anweisung 1 SONST Anweisung 2 |  | <pre>if (Bedingung) { anweisung_1; } else { anweisung_2; }</pre> ↗ Boolsche Ausdrücke (Operatoren) |
| Wiederholung/Schleife | | | |
| Kopfgesteuerte Schleife | SOLANGE Bedingung TUE Anweisung |  | <pre>while (Bedingung) { anweisung; }</pre> ↗ Boolsche Ausdrücke (Operatoren) |