LU03a - Selektion/Entscheidungen

Einleitung

Applikationen sollen Abläufe basierend auf gewisse Bedingungen durchlaufen. Beispielweise dürfen Zigaretten, Alkohol oder Kreditkarten nicht an Minderjährige ausgegeben werden. Umgekehrt gibt es bei MacDonalds die Kinderportion nur für Kinder.

Bei Social Media-Apps wie Tinder, Instagramm oder ähnlichen markieren wir unsere Vorliegen durch Swipes bzw. Likes. Basierend auf diese Markierungen wird dann die Treffermenge entsprechend eingeschränkt.

Das vorliegende Kapitel beschäftigt sich mit diesen Entscheidungen in Applikationen (logische Entscheidungen).



Was sind SELEKTIONEN ?

Selektion bedeutet allgemein: Aus einer Menge von Daten
gezielt bestimmte Elemente auswählen.

Der Begriff Selektion bedeutet schlicht Auswahl – also das gezielte Herausgreifen bestimmter Elemente, Informationen oder Zustände aus einer größeren Menge.

Arten von Selektionen

In der Informatik (und auch in Logik, Statistik oder Biologie) gibt es verschiedene Arten, wie man solche Selektionen unterscheiden kann. Grundsätzlich unterscheiden wir vier Arten von Selections:

1. **Einfach: if**
2. **Zweifach: if-else**

3. **Mehrfach: if-elsif-else**
4. **Mehrfach: switch-case

1. Einseitige Seleketion: if

2. Zweiseitige Seleketion: if-else

3. Mehrfache Seleketion: if-elsif-else

4. Einfache Seleketion: switch-case

Lernvideos

Was sind if-else?

Zusatzmaterial

- W3School- JavaScript Conditions
- SelfHTML - JS Selections

Volkan Demir

From:
https://wiki.bzz.ch/ - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m288/learningunits/lu03/01?rev=1761746701

Last update: **2025/10/29 15:05**