

Selektion realisieren

Einleitung

Mit Selektionen können wir den Ablauf unseres Programms steuern. Abhängig von einer Bedingung wird ein Block von Befehlen ausgeführt oder nicht.

Zur Erinnerung

- Das Schlüsselwort für eine Selektion ist `if`.
- Die Bedingung **muss** in runden Klammern geschrieben werden.
- Alle Befehle die zu einem Programmblock gehören, werden mit geschweiften Klammern eingefasst.
- Mit dem optionalen Schlüsselwort `else` wird ein alternativer Programmblock eingeleitet. Dieser Block wird ausgeführt, wenn die Bedingung **nicht** erfüllt ist.
 - `else` hat **keine** Bedingung.

```
if (variable == wert) {  
    befehl  
    befehl  
} else {  
    befehl  
}
```

Auftrag

Realisieren Sie die Selektion im Programm.

Vorgehen

1. Ersetzen Sie die Kommentare (TODO-3) für Falls und Sonst durch die korrekten Befehle.
2. Fassen Sie die beiden Programmblöcke mit den Ausgaben in geschweiften Klammern ein.
3. Kompilieren Sie das Programm und korrigieren Sie allfällige Fehler.
4. Führen Sie das Programm aus; Sie erhalten nun die korrekten Anreden für Weiblich und Männlich.



© Marcel Suter

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

Permanent link:
<https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m319/learningunits/lu04/aufgaben/anrede/selektion>

Last update: **2024/03/28 14:07**

