2025/11/14 20:48 1/2 Selektion realisieren

# 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.



Last

update: 2024/03/28 modul:archiv:m319:learningunits:lu04:aufgaben:anrede:selektion https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m319/learningunits/lu04/aufgaben/anrede/selektion 14:07

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



https://wiki.bzz.ch/ Printed on 2025/11/14 20:48