

LU04a - Sequenz

Das Grundelement jedes Programms ist der Befehl. Ein Befehl ist eine Anweisung eine bestimmte Verarbeitung auszuführen. Eine Sequenz ist eine Abfolge von einem oder mehreren Befehlen, die nacheinander (also sequentiell) ausgeführt werden.

Andere Bezeichnungen für einen Befehl sind „Anweisung“ oder „Statement“. Je nach Quelle wird eine Sequenz auch „Operation“ oder „Tätigkeit“ genannt. Wir verwenden im Unterricht jedoch die Bezeichnungen „Befehl“ und „Sequenz“.

<http://www.java-tutorial.org/anweisungsblocke.html>

Beispiel aus dem Alltag

1. Nimm den Hausschlüssel in die Hand.
2. Stecke den Hausschlüssel ins Schloss.
3. Drehe den Schlüssel im Uhrzeigersinn.
4. Öffne die Tür.
5. Gehe ins Haus.
6. Schliesse die Tür.

Sequenz in einem Programm

1. Frage den Benutzer nach einer Zahl.
2. Frage den Benutzer nach einer zweiten Zahl.
3. Bilde die Summe aus beiden Zahlen.
4. Gib die Summe aus.

Diese Art der Beschreibung nennen wir Pseudocode. Wir notieren jeden Befehl als kurze Anweisung in deutscher Sprache. Damit lässt sich die Logik eines Programms entwerfen, ohne dass wir uns um die genaue Schreibweise einer Programmiersprache kümmern müssen.

Elementare Befehle

Ein Computer kann nur ganz einfache (elementare) Befehle ausführen. Daher verwenden wir auch im Pseudocode kleine Anweisungen, die nur einen einzigen Schritt durchführen.

Vermeiden Sie mehrere Schritte in einer Anweisung:



- Aufzählungen (gib Zahl1, Zahl2 ein)
- Mehrzahl (gib zwei Zahlen ein)
- **und** (Bilde die Summe **und** gib die Summe aus)

Last update:

2024/03/28 modul:archiv:m319:learningunits:lu04:lu04a-sequenz <https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m319/learningunits/lu04/lu04a-sequenz>
14:07



© Marcel Suter

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m319/learningunits/lu04/lu04a-sequenz>

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

