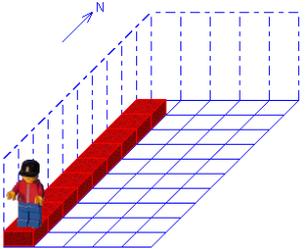
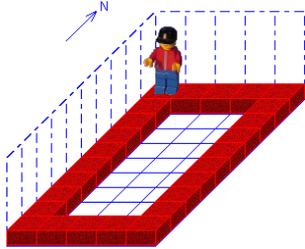


Kontrollstrukturen in Programmen III

Abweisender Zyklus (kopfgesteuerte Schleife)

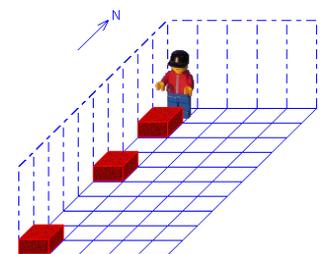
Die Anweisungen innerhalb der Schleife werden so lange durchlaufen, bis die vorangestellte Bedingung zum ersten Mal nicht mehr erfüllt ist. D.h. jedes mal, bevor der Zyklus abgearbeitet werden soll, wird die Bedingung geprüft: ist sie erfüllt, werden die Anweisungen ausgeführt - wenn nicht, wird der Zyklus übersprungen und die nächste Anweisung ausgeführt.

Beispiele:

Karol	
<pre>wiederhole solange NichtIstWand Hinlegen Schritt endwiederhole</pre>	
<pre>wiederhole solange NichtIstZiegel wiederhole solange NichtIstWand Hinlegen Schritt endwiederhole LinksDrehen endwiederhole</pre>	

Aufgabe 1 (leicht):

- Karol sammelt alle Steine ein (egal wo sie liegen, egal wie viele es sind und egal wie groß die Welt ist)!
- Lege vorher einige Steine hin und stelle die Welt nach jedem Test wieder her!



Aufgabe 2 (etwas schwieriger):

- Karol baut solange eine Mauer bis er vor der Wand steht (egal wie groß die Welt ist).
- Für die Höhe (4 Steine) wird der Zählzyklus benutzt.

