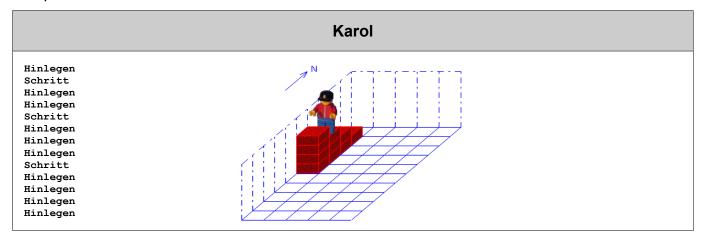
Kontrollstrukturen in Programmen I & II

Sequenz (Folge)

Die Sequenz ist eine **Folge von Anweisungen**, die in der Reihenfolge ihrer Niederschrift ausgeführt werden. D.h. jeder einzelne Schritt im Programmablauf wird durch einen einzelnen Befehl ausgelöst.

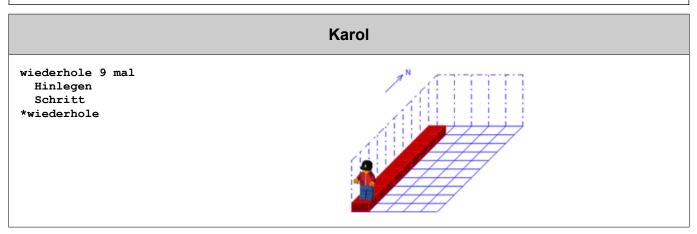
Beispiel:



Zählzyklus (Zählschleife)

Wiederholungsstruktur, bei der die *Anzahl der Durchläufe festgelegt* ist. (Als Bedingung muss eine Zählvariable angegeben und mit einem Startwert initialisiert werden. Ebenso muss ein Endwert und die (Zähl-)Schrittweite angegeben werden.)

Alle Anweisungen innerhalb der Zählschleife werden genau x-mal wiederholt.



Aufgabe: Karol soll diesen "Swimmingpool" bauen!

