

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:

Karol

```

Hinlegen
Schritt
Hinlegen
Hinlegen
Schritt
Hinlegen
Hinlegen
Hinlegen
Schritt
Hinlegen
Hinlegen
Hinlegen
Hinlegen
                    
```

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.

Karol

```

wiederhole 9 mal
  Hinlegen
  Schritt
*wiederhole
                    
```

Aufgabe: Karol soll diesen „Swimmingpool“ bauen!

