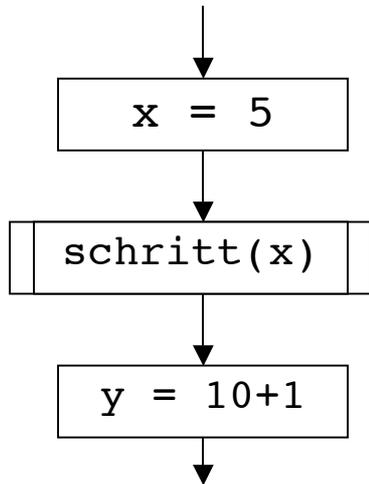


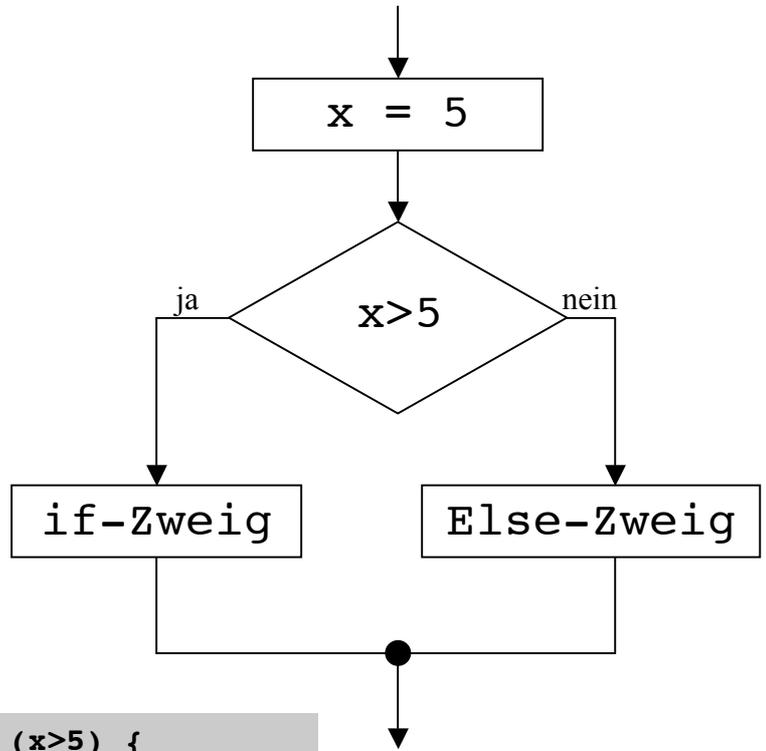
Flussdiagramme

Anweisung



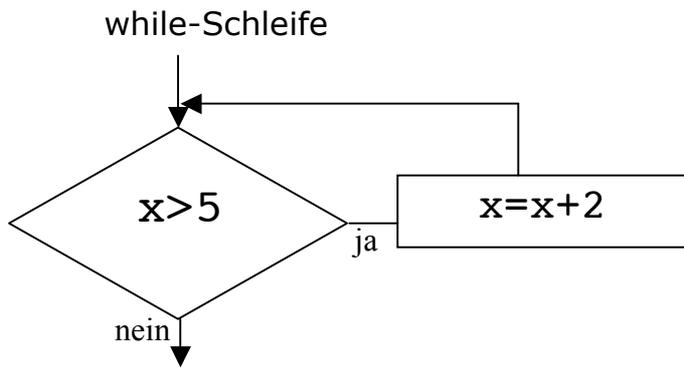
Mehrere Anweisungen können durch geschweifte Klammern {} zusammengefasst werden.

Verzweigung

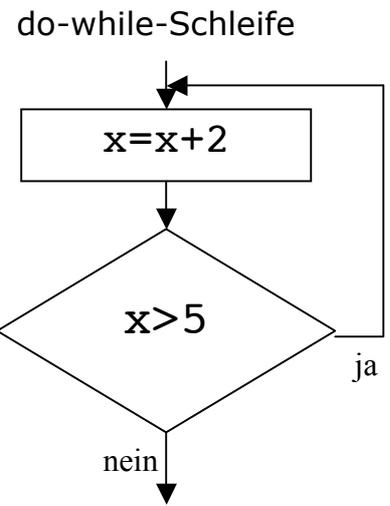


```
If (x>5) {  
    //if-Zweig  
} else {  
    //else-Zweig  
}
```

Schleifen

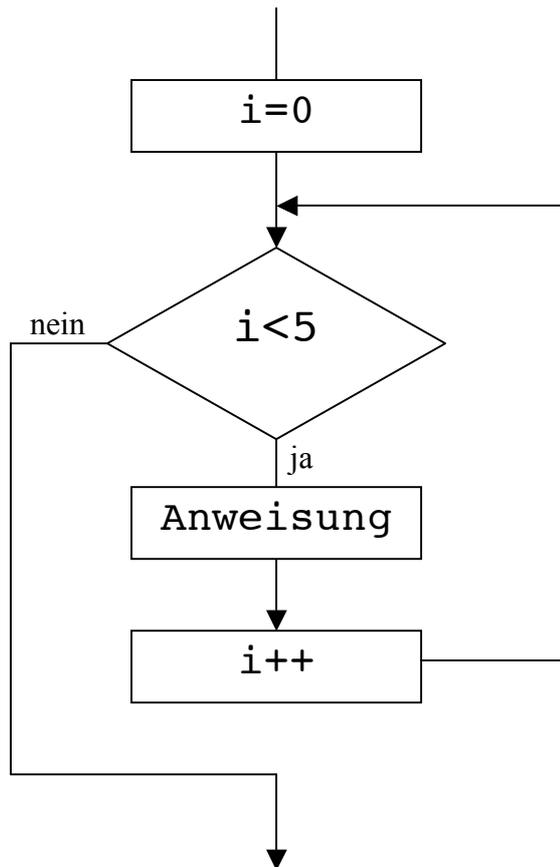


```
while (x>5) {  
    x=x+2;  
}
```



```
do {  
    x=x+2;  
} while (x>5);
```

for-Schleifen



```
for (i=0; i<5; i++) {  
    Anweisung  
}
```

i++ entspricht i=i+1
i-- entspricht i=i-1

Aufgaben

Zeichne das Flussdiagramm und programmiere mit jsLogo, EOS oder einem anderen Schildkröten-Programm.

- (1.1) Lasse die Schildkröte eine Treppe mit 5 Stufen laufen.
- (1.2) Lasse die Schildkröte eine Treppe mit 5 Stufen laufen. Benutze nun aber eine Funktion `stufe()`.
- (1.3) Lasse die Schildkröte eine Treppe mit 5 Stufen laufen. Benutze nun aber eine Funktion `stufe(tritthoehe, stufentiefe)`.
- (1.4) Lasse die Schildkröte eine Treppe mit 20 Pixel hohen Stufen solange bauen bzw. laufen bis die Treppe maximal 115 Pixel hoch ist.
- (2.1) Würfle 2 Würfel und zähle wie oft die Augensumme 8 ist (Bingo). Gib diese Anzahl aus.
Gestalte das Programm so, dass die Anzahl der Würfel und die Bingozahl eingegeben werden können.
- (2.2) Gib die Anzahl der erreichten Augenzahl von 2 bis 12 als Stabdiagramm aus.
Was fällt auf? Wie nennt man diesen Graph?