

Darstellung von Algorithmen

Python

- Korrekter, ausführbarer Python-Code
- Vorausgesetzt ist sprachspezifisches Wissen

Anfang und Ende

- Gibt es in Python nicht

Anweisungen

- Nach korrekter Python-Syntax
- Variabelzuweisungen: `summe = 5`
- Funktionsaufrufe `print(summe)`

```
summe = 5
print(summe)
```

Verzweigungen

```
if summe == 13:
    print("Gewonnen!")
nur mehrstufig:
elif heute > 13:
    print("Verloren!")
zweiseitig und mehrstufig:
else:
    print("Weiterspielen möglich!")
```

Schleifen

- Angenommen, die verwendeten Funktionen existieren:
`wuerfeln()` gibt eine Augenzahl zurück
`ueberpruefen()` überprüft, ob das Spiel gewonnen/verloren ist oder weitergehen kann.

```
summe = 0, anzahl_wuerfe = 3
```

kopfgesteuert

```
while summe <= 13:
    summe += wuerfeln()
```

zählergesteuert

```
for i in range(anzahl_wuerfe):
    summe += wuerfeln()
    ueberpruefen()
```

fussgesteuert

in Python nicht verfügbar

Pseudocode

- Mischung aus natürlicher und formaler Sprache
- unabhängig von einer Programmiersprache
- abstrakt, strukturiert, ohne technische und sprachspezifische Details

Anfang und Ende

- Nicht zwingend, teilweise in Anlehnung an Programmiersprachen mit **begin/end** oder **{}**

Anweisungen

- Werden formal, in natürlicher Sprache oder gemischt beschrieben, unabhängig von der Programmiersprache

```
summe mit 5 initialisieren oder: summe = 5
summe ausgeben
```

Verzweigungen

- In Worten beschrieben, Anfang und Ende gekennzeichnet oder Block eingerückt wie in Python

Einseitig- und zweiseitig

Falls `summe = 13`:
„Gewonnen!“ ausgeben

Mehrstufig

Ansonsten, falls `summe > 13`:
„Verloren!“ ausgeben

Zweiseitig und mehrstufig

Sonst:
„Weiterspielen möglich“ ausgeben

Schleifen

- In Worten beschrieben, Anfang und Ende gekennzeichnet oder Block eingerückt wie in Python

kopfgesteuert

Während `summe < 13`:
würfeln und die Summe um die Augenzahl erhöhen
summe überprüfen

zählergesteuert

dreimal wiederholen:
würfeln und die Summe um die Augenzahl erhöhen
summe überprüfen

fussgesteuert

Solange `summe <= 13`:
würfeln und die Summe um die Augenzahl erhöhen

Programmablaufplan

- Visualisierung des Programmablaufs durch grafische Elemente
- auch **Flussdiagramm** genannt

Anfang und Ende

- Oval
- 

Anweisungen

- Kästchen
- Variabelzuweisungen: `mit =` oder `<—`



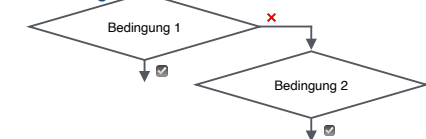
Verzweigungen

- Rauten

Ein- und zweiseitig

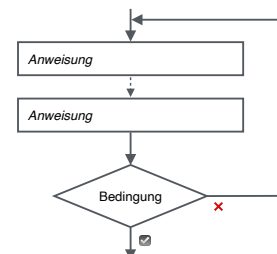


Mehrstufig



Schleifen

- Mit einer Kombination von Bedingungsprüfungen (Verzweigungen) und Verbindungen, die weiter oben wieder ansetzen, können Schleifen generiert werden.



Struktogramm

- Visualisierung der Programmstruktur durch grafische Elemente (Strukturblocke)
- auch **Nassi-Shneiderman-Diagramm** genannt

Anfang und Ende

- In der Regel wird das Struktogramm in einen Kasten geschrieben, als Titel fungiert der Name des Programms

Anweisungen

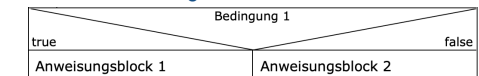
- Kästchen
- Variabelzuweisungen: `mit =` oder `<—`



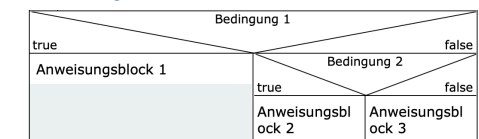
Verzweigungen

- Dreieck, darunter geht es in den Spalten weiter

Ein- und zweiseitig

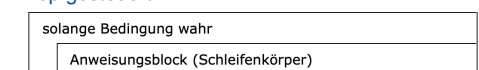


Mehrstufig

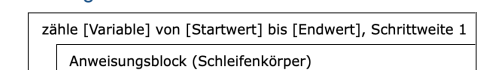


Schleifen

kopfgesteuert



zählergesteuert



fussgesteuert

