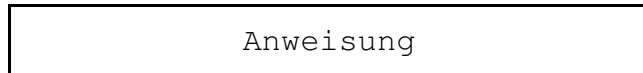


# Algorithmische Grundstrukturen

## Nassi-Shneiderman-Diagramm

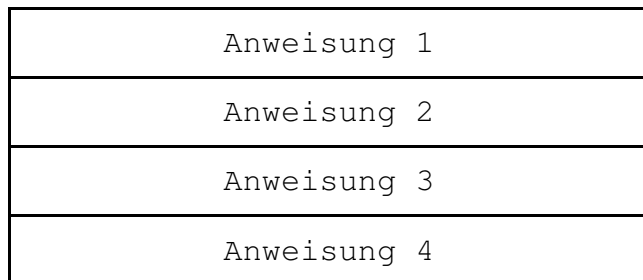
## Umsetzung in Java

### Anweisung



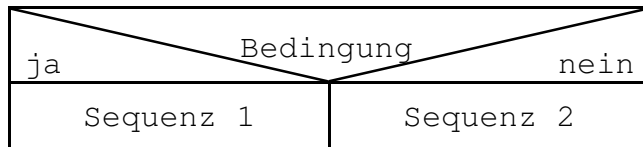
```
anweisung;
```

### Sequenz



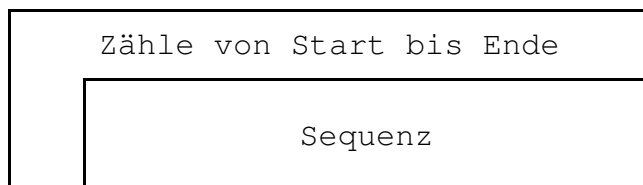
```
anweisung1;  
anweisung2;  
anweisung3;  
anweisung4;
```

### Bedingte Anweisung



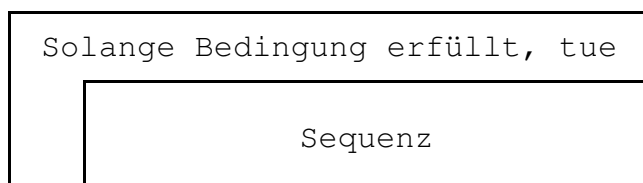
```
if (bedingung)  
{  
    sequenz1;  
}  
else  
{  
    sequenz2;  
}
```

### Wiederholung (mit Zähler)



```
for (int zaehler = start;  
     zaehler <= ende;  
     zaehler = zaehler +1;)  
{  
    sequenz;  
}
```

### Wiederholung (mit Bedingung)



```
while (Bedingung)  
{  
    sequenz;  
}
```