

# FLUSS- DIAGRAMME



# /TABLE OF CONTENTS



## **/01** /DEFINITION

- > Flussdiagramm definiert

## **/02** /NOTATION

- > Notation und zu verwendende Formen

## **/03** /VERSCHIEDENE ARTEN

- > Anwendungsfälle für Flussdiagramme

## **/04** /AUFGABE

- > Anwendungsaufgabe Flussdiagramm erstellen



**/01**

**/DEFINITION**



# <FLUSSDIAGRAMM>

> Diagramm, das einen Prozess, ein System oder einen Algorithmus beschreibt und darstellt <



**/02**

**/NOTATION**





# /Terminator

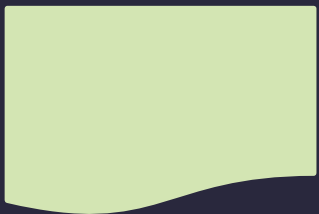
Dieses auch als „Grenzstelle“  
bezeichnete Symbol repräsentiert  
Anfangs- und Endpunkte



Process

# /Prozess

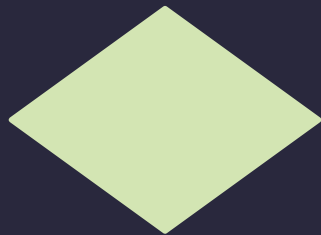
Diese Form wird auch als „Aktionssymbol“ bezeichnet und stellt einen Prozess, eine Aktion oder eine Funktion dar.



# /Dokument

Es stellt spezifisch den Eingang  
oder die Ausgabe eines Dokuments  
dar.





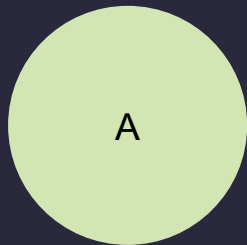
# /Entscheidung

Weist auf eine Frage hin, die beantwortet werden muss (in der Regel mit ja/nein oder wahr/falsch).



# /Input-Output

Dieses Symbol wird auch als „Datensymbol“ bezeichnet und stellt Daten, die für die Eingabe oder Ausgabe verfügbar sind



# /Referenz

Dieses Symbol wird in der Regel für komplexere Diagramme verwendet und verbindet getrennte Elemente auf einer Seite.



**/03**

**/ANWENDUNGSFÄLLE**





# /ARTEN VON FLUSSDIAGRAMMEN



**/DOCUMENT  
FLOWCHART**



**/SYSTEM  
FLOWCHARTS**



**/DATA  
FLOWCHARTS**



**/PROGRAM  
FLOWCHARTS**



# /DOCUMENT & DATA -FLOWCHARTS



## /DOCUMENT FLOWCHARTS

Diese zeigen bestehende Kontrollmaßnahmen in Bezug auf den Dokumentenfluss über die verschiedenen Komponenten eines Systems hinweg.



## /DATA FLOWCHARTS

Diese zeigen die Kontroll- bzw. Steuermaßnahmen, denen Datenflüsse in einem System unterliegen.

# /SYSTEM & PROGRAM -FLOWCHARTS



## /SYSTEM FLOWCHART

Diese stellen den Datenfluss zu den bzw. durch die wichtigsten Komponenten eines Systems dar, zum Beispiel Dateneingaben, Programme, Speichermedien, Prozessoren und Kommunikationsnetzwerke.



## /PROGRAM FLOWCHART

Diese zeigen die internen Kontroll- bzw. Steuermaßnahmen eines Programms innerhalb eines Systems.



# /04

# /AUFGABE





# <BEISPIEL> <TELEFONGESPRÄCH>

FOLGENDES SZENARIO SOLL IN EINEM  
FLUSSDIAGRAMM DARGESTELLT WERDEN

1. Start
2. Hörer abnehmen
3. Wählen
4. Meldet sich der Teilnehmer?
  - Wenn Ja, weiter mit (5) „Gespräch führen“
  - Wenn Nein, weiter mit (6) "Hörer auflegen"
9. prüfen, ob Gespräch aufschiebbar
  - Wenn Ja, Arbeitsablauf beenden (7)
  - Wenn Nein, Rücksprung zu Start (1)
5. Gespräch führen
6. Hörer auflegen
7. Ende