

2. Darstellung eines Programms

Programme lassen sich auf unterschiedliche Weise darstellen:

Verbale Beschreibung

Das Programm wird in natürlicher Sprache beschrieben. Man kann dies in einer Aufzählung der Befehle machen oder zur Vereinfachung und um die Beschreibung eindeutig zu gestalten, die sprachliche Beschreibung formalisieren; z. B.:

WENN x größer 0 DANN "berechne Y" SONST "Fehlermeldung ausgeben".

Programmablaufplan (PAP)






Dies ist eine zeichnerische Darstellung mit genormten Symbolen (DIN 66001). Die Verarbeitungssymbole werden von geometrischen Formen umschlossen, deren Bedeutung genormt ist. Ihre Verknüpfung erfolgt durch eine Verbindungslinie, deren Durchlaufrichtung mit Pfeilen markiert ist.

Struktogramme

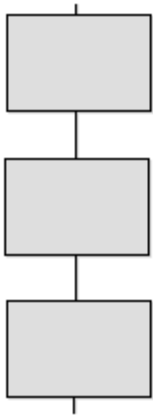
Auch dies ist eine zeichnerische Darstellung (Nassi-Shneidermann), die jedoch auf Ablaufflinien und Übergangsstellen verzichtet (bessere Übersichtlichkeit). Die Beschreibung des Algorithmus besteht aus geschachtelten Strukturelementen. PAP und Struktogramm werden in der folgenden Beschreibung der Anweisungsstrukturen gezeigt.

Programmablaufplan

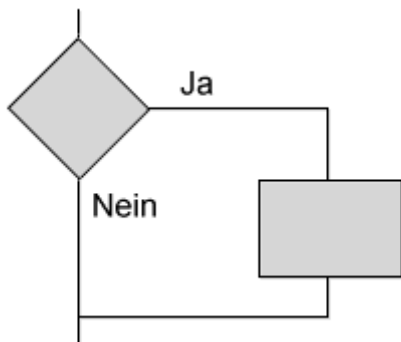
Allgemeine Symbole

	Übergangsstelle
	Grenzstelle
	Ablaufflinie
	Zusammenführung
	Kommentar

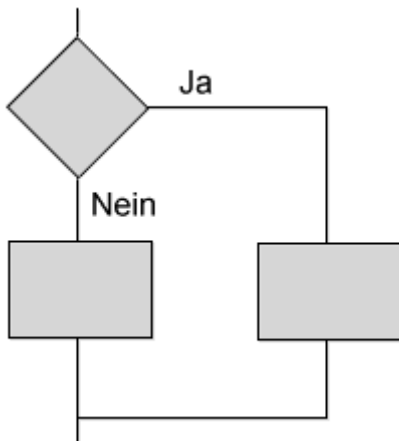
Sequenz



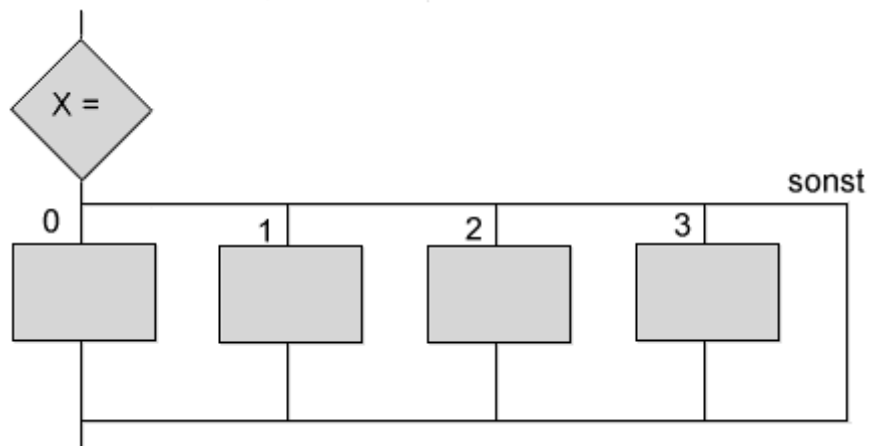
Einseitige Auswahl



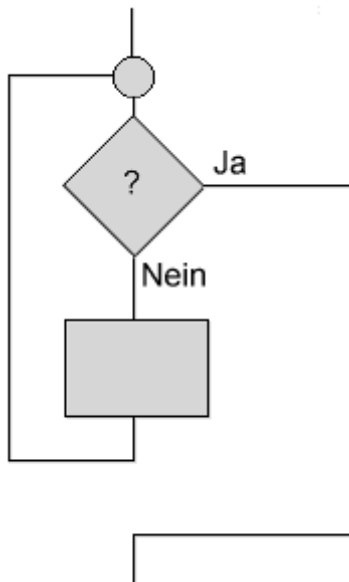
Zweiseitige Auswahl



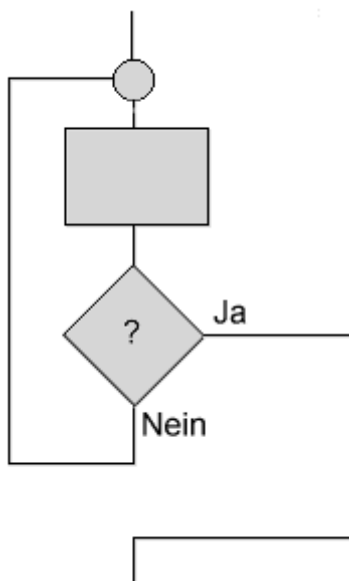
Mehrfachauswahl



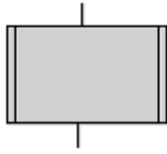
Abweisende Wiederholung



Nichtabweisende Wiederholung



Unterprogramm

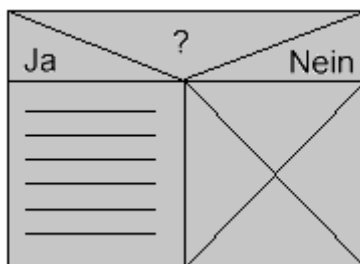


Struktogramme

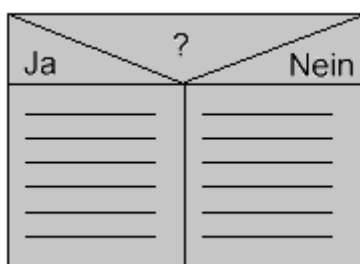
Sequenz



Einseitige Auswahl



Zweiseitige Auswahl



Mehrfachauswahl

