

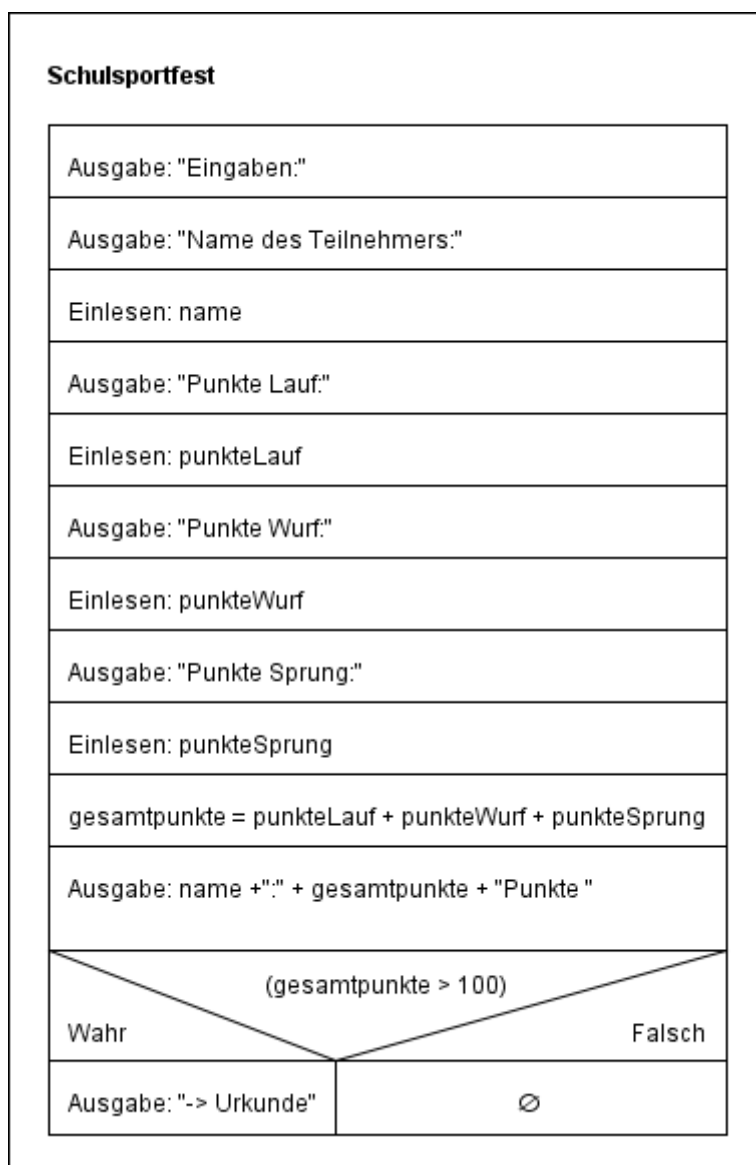


Lernbereich: AE	Modul 04	 G18 Staatliche Gewerbeschule Informations- und Elektrotechnik Chemie- und Automatisierungstechnik
 G18	LB0_ - 1/3	

Lösung zur Einführungsübung in Struktogramme: ‚Schulsportfest‘

- Andere Lösungen sind möglich.
- Gute Algorithmen beachten das DRY-Prinzip (Don't Repeat Yourself). Überprüfen Sie, ob Ihre Lösung Elemente mehrfach enthält.
- Gute Algorithmen beachten das EVA-Prinzip. Sie untergliedern sich, sofern möglich, in die Bereiche Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe. Überprüfen Sie, ob Ihre Lösung nach dem EVA-Prinzip aufgebaut ist.



Schulsportfest

-> Korrekte Lösung. DRY-Prinzip jedoch nicht umgesetzt.

Ausgabe: "Eingaben:"	
Ausgabe: "Name des Teilnehmers:"	
Einlesen: name	
Ausgabe: "Punkte Lauf:"	
Einlesen: punkteLauf	
Ausgabe: "Punkte Wurf:"	
Einlesen: punkteWurf	
Ausgabe: "Punkte Sprung:"	
Einlesen: punkteSprung	
(gesamtpunkte > 100)	
Wahr	Falsch
gesamtpunkte = punkteLauf + punkteWurf + punkteSprung	gesamtpunkte = punkteLauf + punkteWurf + punkteSprung
Ausgabe: name + ":" + gesamtpunkte + "Punkte -> Urkunde"	Ausgabe: name + ":" + gesamtpunkte + "Punkte "

Schulsportfest (Zusatzaufgabe)

Ausgabe: "Eingaben:"	
Ausgabe: "Name des Teilnehmers:"	
Einlesen: name	
Ausgabe: "Punkte Lauf:"	
Einlesen: punkteLauf	
Ausgabe: "Punkte Wurf:"	
Einlesen: punkteWurf	
Ausgabe: "Punkte Sprung:"	
Einlesen: punkteSprung	
gesamtpunkte = punkteLauf + punkteWurf + punkteSprung	
Ausgabe: name + ":" + gesamtpunkte + "Punkte "	
(gesamtpunkte > 100)	
Wahr	Falsch
(gesamtpunkte >=130)	
Wahr	Falsch
Ausgabe: "-> Siegerurkunde"	Ausgabe: "-> Urkunde"
Ø	