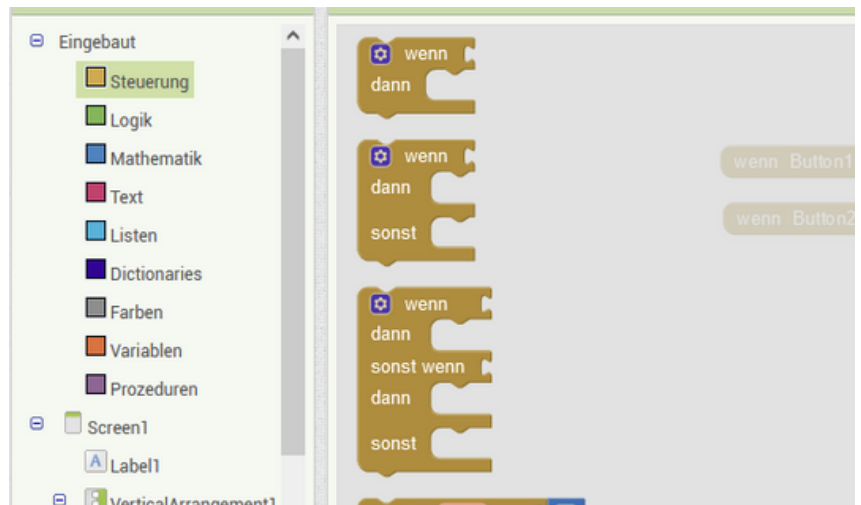


Merkblatt Bedingungen

- Bedingungen sorgen dafür, dass euer Programm auf verschiedene Situationen reagieren kann
- In das "wenn"-Puzzleteil steckt ihr die Bedingung, die geprüft werden soll
- In das "dann"-Puzzleteil steckt ihr, was passieren soll, wenn die Bedingung stimmt
- Ihr könnt noch hinzufügen, was "sonst" passieren soll, oder bei "sonst wenn" eine zweite Bedingung prüfen



Beispiel:

Wenn ein Benutzer über 18 ist, **dann** soll sich die nächste Seite öffnen. **Sonst** soll geprüft werden, ob er eine Erlaubnis der Eltern hat und **wenn** das zutrifft **dann** soll sich auch die nächste Seite öffnen. **Sonst** soll dem Benutzer angezeigt werden, dass er leider zu jung ist.

