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.

```
when Button1 .Click
do
                 TextBox1 ▼
                              Text ▼
                                             Screen2 *
                another screen screenName
                 CheckBox1 ▼
                                Checked •
           open another screen screenName
                                             Screen2 *
     else
           call Notifier1 . ShowPasswordDialog
                                                   Du bist leider zu jung!
                                      message
                                                   Altersbeschränkung
                                     cancelable
```