Merkblatt Logik

- Logik hilft uns, Bedingungen aufzustellen und zu prüfen, ob sie wahr oder falsch sind
- "=" prüft, ob das linke und das rechte Puzzleteil gleich sind
- "und" prüft, ob sowohl das linke, als auch das rechte Puzzleteil wahr sind
- "oder" prüft, ob mindestens eins der beiden Puzzleteile wahr ist
- "nicht" kehrt alles um, was dahinter steht



Beispiele:

Wenn der eingegebene Benutzername und das eingegebene Passwort GLEICH wie das gespeicherte sind, soll sich ein neuer Screen öffnen.

```
wenn Button1 · Klick
mache

wenn PasswordTextBox1 · Text · aufrufen TinyDB1 · HoleWert

Tag

WertWennTagNichtVerfuegbar

dann ein weiterer Bildschirm öffnen bildschirmName Screen2 ·
```

Wenn der Benutzername UND das Passwort mindestens 5 Zeichen haben, soll der Benutzer registriert werden.

```
wenn Button2 • Klick
mache

wenn C Lange TextBox1 • Text • 2 • 5 und • Lange PasswordTextBox1 • Text • 2 • 6 dann

aufrufen TirryDB1 • SpeichereWert

WertZurSpeicherung PasswordTextBox1 • Text • Passw
```

Wenn der Benutzer über 18 ist ODER eine Einwilligung der Eltern hat, soll sich ein neuer Screen öffnen.

```
wenn Button1 · Klick
mache

wenn CheckBox1 · TextBox1 · Text · E · 18

wenn CheckBox1 · Angehakt · E · wahr · Wahr · CheckBox1 · Angehakt · E · Wahr · Wahr
```