

Objektorientierte Programmierung

Wahrheitswerte

Wahrheitstabeln

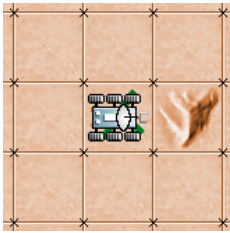
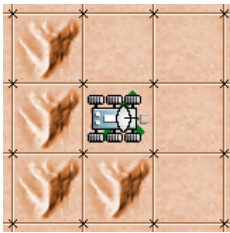
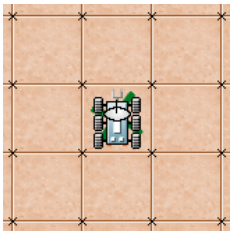
Trage in der Wahrheitstabeln die Wahrheitswerte `true` und `false` ein.

| A | B | !A | A && B | A B | !A && B | !A B |
|-------|-------|----|--------|--------|---------|---------|
| true | true | | | | | |
| true | false | | | | | |
| false | true | | | | | |
| false | false | | | | | |

| A | B | !(A && B) | A !(A && B) | A (!A && B) | !A && B |
|-------|-------|-----------|----------------|----------------|---------|
| true | true | | | | |
| true | false | | | | |
| false | true | | | | |
| false | false | | | | |

Verknüpfte Wahrheitswerte

Kreuze für die folgenden Testbedingungen an, ob sie in der gegebenen Situation wahr (`true`) oder falsch (`false`) sind. (Der Rover steht immer auf einem Feld mit Marke, aber ohne Gestein.)

| Situation | Testbedingung | Wahr | Falsch |
|---|--|------|--------|
|  | <code>huegelVorhanden("vorne")</code> | | |
| | <code>!huegelVorhanden("vorne")</code> | | |
| | <code>gesteinVorhanden() && huegelVorhanden("vorne")</code> | | |
| | <code>gesteinVorhanden() !huegelVorhanden("vorne")</code> | | |
|  | <code>markeVorhanden() && !huegelVorhanden("vorne")</code> | | |
| | <code>!markeVorhanden() && huegelVorhanden("vorne")</code> | | |
| | <code>markeVorhanden() && huegelVorhanden("vorne")</code> | | |
| | <code>markeVorhanden() huegelVorhanden("vorne")</code> | | |
|  | <code>!(!huegelVorhanden("links") && gesteinVorhanden())</code> | | |
| | <code>(huegelVorhanden("rechts") && !gesteinVorhanden())</code> | | |
| | <code>markeVorhanden() (!gesteinVorhanden() && huegelVorhanden("vorne"))</code> | | |
| | <code>(markeVorhanden() && !gesteinVorhanden()) (!huegelVorhanden("vorne") && !gesteinVorhanden())</code> | | |