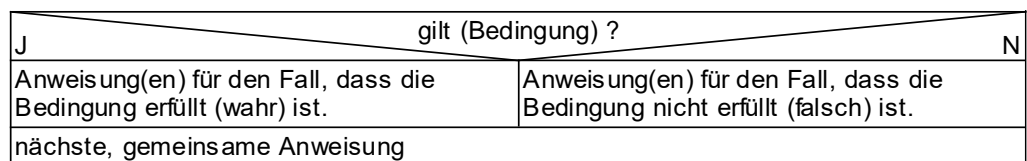


Sehr viele Programme verlangen während der Abarbeitung eine Entscheidung darüber, in welcher Art und Weise das Programm fortgesetzt werden soll. Der Anwender muss eine Entscheidung treffen und diese dem Programm mitteilen.

Derartige Programme müssen also mit einer Entscheidungsstruktur programmiert werden. Ein einfaches Beispiel aus dem täglichen Leben soll dies veranschaulichen. In Abhängigkeit von der Wetterlage, soll die Freizeit gestaltet werden.

Frage:	Ist das Wetter schön?	
Antwort:	ja	nein
Anweisung:	dann gehen wir schwimmen	(sonst) gehen wir ins Kino
Anweisung:	um 19:00 Uhr treffen wir uns mit Susanne	

### Struktogramm



Ermitteln Sie den Sourcecode für eine Verzweigung in Java z.B. unter [http://openbook.rheinwerk-verlag.de/javainse/02\\_005.html#u2.5.1](http://openbook.rheinwerk-verlag.de/javainse/02_005.html#u2.5.1) im Kapitel „2.5.1 Die if-Anweisung“.

### Sourcecode:

Übertragen Sie das o.g. Beispiel in das untere Struktogramm.

