

Tabelle 1

Zeile	i:number	nums:number[]	result:string	Start:string	Length:number	K:number	Kommentar	
2		[2,6,5]					Array nums wird erstellt	
3	0	[2,6,5]					Schleifen beginn	
4	0	[2,6,5]		„m“		2	createCall wird aufgerufen mit Parameter „m“ und 2	
9	0	[2,6,5]		„m“		2	2 K wird mit 2 initialisiert	
10	0	[2,6,5]		„m“		2	2 Bedingung Flash, da k = 2	
12	0	[2,6,5]		„mu“		2	2 An start wird ein „u“ drangehängt	
9	0	[2,6,5]		„mu“		2	1 k wird dekrementiert	
10	0	[2,6,5]		„mu“		2	1 Bedingung true, da k == 1	
11	0	[2,6,5]		„muh“		2	1 Ein „h“ wird drangehängt. An start	
12	0	[2,6,5]		„muhu“		2	1 Ein „u“ wird an start drangehängt	
9	0	[2,6,5]		„muhu“		2	0 Schleife wird verlassen, da k == 0	
14	0	[2,6,5]		„muhu“		2	0 Start wird zurückgegeben	
5	0	[2,6,5]	„muhu“				Auf Konsole wird „muhu“ ausgegeben	
3	1	[2,6,5]	„muhu“				Schleifen beginn, i wird inkrementiert	
4	1	[2,6,5]	„muhu“	„m“		6	createCall wird aufgerufen mit Parameter „m“ und 6	
9	1	[2,6,5]	„muhu“	„m“		6	6 K wird mit 6 initialisiert	
10	1	[2,6,5]	„muhu“	„m“		6	6 Bedingung Falsch, da k = 6	
12	1	[2,6,5]	„muhu“	„mu“		6	6 An start wird ein „u“ drangehängt	
9	1	[2,6,5]	„muhu“	„mu“		6	5 k wird dekrementiert	
10	1	[2,6,5]	„muhu“	„mu“		6	5 Bedingung falsch, da k != 1 && k != 3	
12	1	[2,6,5]	„muhu“	„muu“		6	5 An start wird ein „u“ drangehängt	
9	1	[2,6,5]	„muhu“	„muu“		6	4 k wird dekrementiert	
10	1	[2,6,5]	„muhu“	„muu“		6	4 Bedingung falsch, da k != 1 && k != 3	
12	1	[2,6,5]	„muhu“	„muuu“		6	4 An start wird ein „u“ drangehängt	
9	1	[2,6,5]	„muhu“	„muuu“		6	3 k wird dekrementiert	
10	1	[2,6,5]	„muhu“	„muuu“		6	3 Bedingung true, da k == 3	
11	1	[2,6,5]	„muhu“	„muuuh“		6	3 An start wird ein „h“ drangehängt	
12	1	[2,6,5]	„muhu“	„muuuhu“		6	3 An start wird ein „u“ drangehängt	
9	1	[2,6,5]	„muhu“	„muuuhu“		6	2 k wird dekrementiert	
10	1	[2,6,5]	„muhu“	„muuuhu“		6	2 Bedingung falsch, da k != 1 && k != 3	
12	1	[2,6,5]	„muhu“	„muuuhuu“		6	2 An start wird ein „u“ drangehängt	
9	1	[2,6,5]	„muhu“	„muuuhuu“		6	1 k wird dekrementiert	
10	1	[2,6,5]	„muhu“	„muuuhuu“		6	1 Bedingung true, da k == 1	
11	1	[2,6,5]	„muhu“	„muuuhuu“		6	1 An start wird ein „h“ drangehängt	
12	1	[2,6,5]	„muhu“	„muuuhuuu“		6	1 An start wird ein „u“ drangehängt	

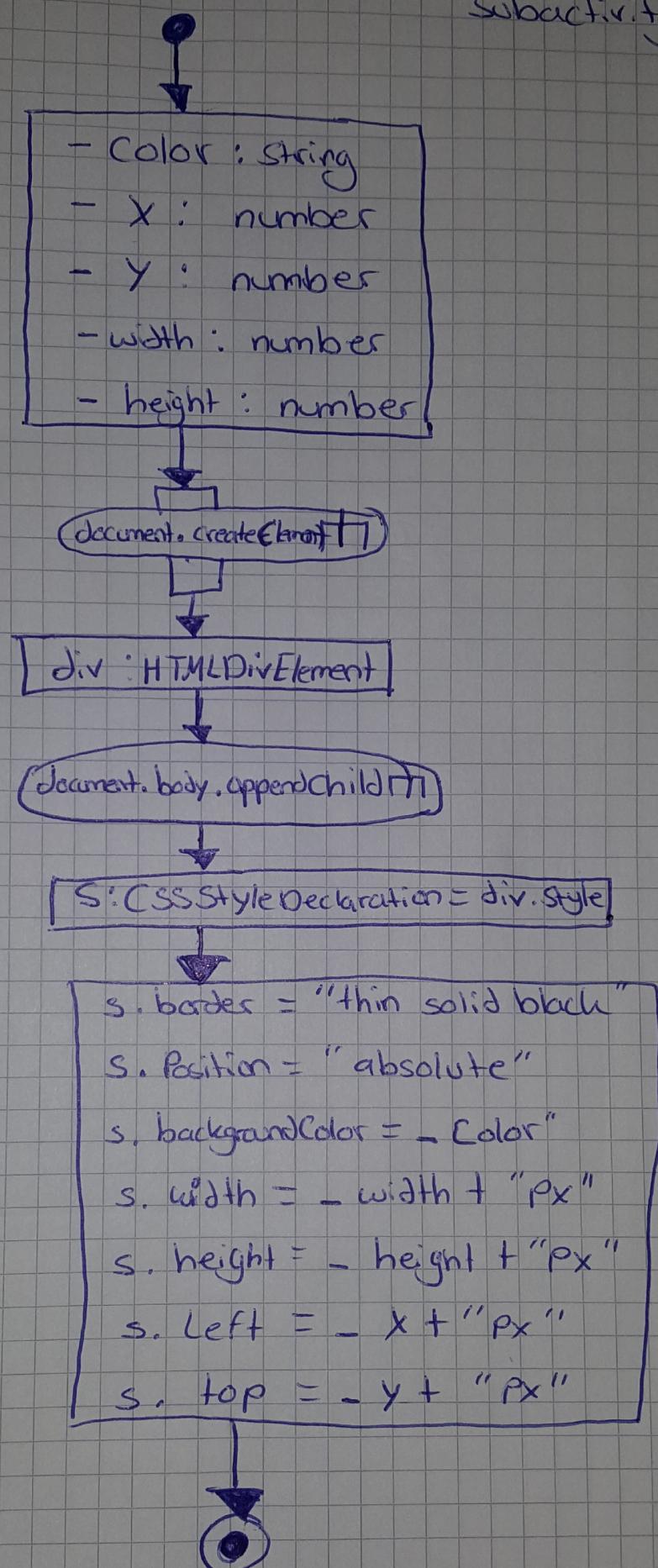
Tabelle 1

Zeile	n:number	c:string	X:number	y:number	i:number	a:number	_color:string	x:number	y:number	width:number	height:number	Kommentar
2	5											Erstelle Variable n und initialisiere 5
3	5											Deklariere variable c
4	5		0									Initialisiere variable x mit 0
5	5		0	0								Initialisiere variable y mit 0
7	5		0	0	0							Initialisiere variable i mit 0 und gehe in die schleife, da 0 < 5
8	5			50	0							Weise y = y + 50 , da i != 2
9	5		170	50	0							Weise x = x + 170, da 170 modulo 400 = 170
10-13	5 „#ff0000“		170	50	0							Gehe zu case 0, da i = 0 und weise c „#ff0000“ zu, verlasse switch
23	5 „#ff0000“		170	50	0	50						Initialisiere variable a mit 50 und gehe in die schleife, da a > 0
24	5 „#ff0000“		170	50	0	50						Rufe PlaceDiv auf mit Parameter c,x,y,a,a
*PlaceDiv												
25	5 „#ff0000“		170	50			50					Gehe nicht in die bedingung, da i != 4
23	5 „#ff0000“		170	50			30					Ziehe 20 von a ab und gehe in die schleife, da 30 > 0
24	5 „#ff0000“		170	50	0		30					Rufe PlaceDiv auf mit Parameter c,x,y,a,a
*PlaceDiv												
25	5 „#ff0000“		170	50			50					Gehe nicht in die bedingung, da i != 4
23	5 „#ff0000“		170	50			10					Ziehe 20 von a ab und gehe in die schleife, da 10 > 0
24	5 „#ff0000“		170	50	0		10					Rufe PlaceDiv auf mit Parameter c,x,y,a,a
* PlaceDiv												
25	5 „#ff0000“		170	50			10					Gehe nicht in die bedingung, da i != 4
23	5 „#ff0000“		170	50			-10					Ziehe 20 von a ab und gehe nicht in die schleife, da -10 < 0
7	5 „#ff0000“		170	50	1							Inkrementiere i und gehe in die schleife, da 1 < 5
8	5 „#ff0000“			100	1							Weise y = y + 50 , da i != 2
9	5 „#ff0000“		340	100	1							Weise x = x + 170, da 340 modulo 400 = 340
10,14-17	5 „#00ff00“		340	100	1							Gehe zu case 1, da i = 1 und weise c „#00ff00“ zu, verlasse switch
23	5 „#00ff00“		340	100	1		50					Initialisiere variable a mit 50 und gehe in die schleife, da a > 0
24	5 „#00ff00“		340	100	1		50					Rufe PlaceDiv auf mit Parameter c,x,y,a,a
*PlaceDiv												
25	5 „#00ff00“		340	100	1		50					Gehe nicht in die bedingung, da i != 4
23	5 „#00ff00“		340	100	1		30					Ziehe 20 von a ab und gehe in die schleife, da 30 > 0
24	5 „#00ff00“		340	100	1		30					Rufe PlaceDiv auf mit Parameter c,x,y,a,a
*PlaceDiv								30				
25	5 „#00ff00“		340	100	1		30					Gehe nicht in die bedingung, da i != 4
23	5 „#00ff00“		340	100	1		10					Ziehe 20 von a ab und gehe in die schleife, da 10 > 0
24	5 „#00ff00“		340	100	1		10					Rufe PlaceDiv auf mit Parameter c,x,y,a,a
*PlaceDiv								30				
25	5 „#00ff00“		340	100	1		30					Gehe nicht in die bedingung, da i != 4
23	5 „#00ff00“		340	100	1		10					Ziehe 20 von a ab und gehe in die schleife, da 10 > 0
24	5 „#00ff00“		340	100	1		10					Rufe PlaceDiv auf mit Parameter c,x,y,a,a
*PlaceDiv								10				
25	5 „#00ff00“		340	100	1		10					Gehe nicht in die bedingung, da i != 4
23	5 „#00ff00“		340	100	1		-10					Ziehe 20 von a ab und gehe nicht in die schleife, da -10 < 0
7	5 „#00ff00“		340	100	2							Inkrementiere i und gehe in die schleife, da 2 < 5
8	5 „#00ff00“		340	120	2							Weise y = y + 20 , da i == 2
9	5 „#00ff00“		110	120	2							Weise x = 110, da 510 modulo 400 = 110
10,20-21	5 „#0000ff“		110	120	2							Gehe zu case default, da i = 2 und weise c „#0000ff“ zu, verlasse switch
23	5 „#0000ff“		110	120	2		50					Initialisiere variable a mit 50 und gehe in die schleife, da a > 0
24	5 „#0000ff“		110	120	2		50					Rufe PlaceDiv auf mit Parameter c,x,y,a,a
*PlaceDiv		„#0000ff“	110	120	2		50					

Zeile	n:number	c:string	x:number	y:number	i:number	a:number	color:string	x:number	y:number	width:number	height:number	Kommentar
25	5	"#0000ff"	110	120	2	50						Gehe nicht in die bedingung, da i != 4
23	5	"#0000ff"	110	120	2	30						Ziehe 20 von a ab und gehe in die schleife, da 30 > 0
24	5	"#0000ff"	110	120	2	30						Rufe PlaceDiv auf mit Parameter c,x,y,a,a
*PlaceDiv		"#0000ff"	110	120	2	30						
25	5	"#0000ff"	110	120	2	30						Gehe nicht in die bedingung, da i != 4
23	5	"#0000ff"	110	120	2	10						Ziehe 20 von a ab und gehe in die schleife, da 10 > 0
24	5	"#0000ff"	110	120	2	10						Rufe PlaceDiv auf mit Parameter c,x,y,a,a
*PlaceDiv			110	120	2	10						
25	5	"#0000ff"	110	120	2	10						Gehe nicht in die bedingung, da i != 4
23	5	"#0000ff"	110	120	2	-10						Ziehe 20 von a ab und gehe nicht in die schleife, da -10 < 0
7	5	"#0000ff"	110	120	3							Inkrementiere i und gehe in die schleife, da 3 < 5
8	5	"#0000ff"	110	170	3							Weise y = y + 50 , da i == 3
9	5	"#0000ff"	280	170	3							Weise x = 280, da 280 modulo 400 = 280
10,18-19	5	"#0000ff"	280	170	3							Gehe zu case 3, da i = 3 und gehe aus switch
23	5	"#0000ff"	280	170	3	50						Initialisiere variable a mit 50 und gehe in die schleife, da a > 0
24	5	"#0000ff"	280	170	3	50						Rufe PlaceDiv auf mit Parameter c,x,y,a,a
*PlaceDiv			280	170	3							
25	5	"#0000ff"	280	170	3	50						Gehe nicht in die bedingung, da i != 4
23	5	"#0000ff"	280	170	3	30						Ziehe 20 von a ab und gehe in die schleife, da 30 > 0
24	5	"#0000ff"	280	170	3	30						Rufe PlaceDiv auf mit Parameter c,x,y,a,a
*PlaceDiv			280	170	3	30						
25	5	"#0000ff"	280	170	3	30						Gehe nicht in die bedingung, da i != 4
23	5	"#0000ff"	280	170	3	10						Ziehe 20 von a ab und gehe in die schleife, da 10 > 0
24	5	"#0000ff"	280	170	3	10						Rufe PlaceDiv auf mit Parameter c,x,y,a,a
*PlaceDiv			280	170	3	10						
25	5	"#0000ff"	280	170	3	10						Gehe nicht in die bedingung, da i != 4
23	5	"#0000ff"	280	170	3	-10						Ziehe 20 von a ab und gehe nicht in die schleife, da -10 < 0
7	5	"#0000ff"	280	170	4							Inkrementiere i und gehe in die schleife, da 4 < 5
8	5	"#0000ff"	280	220	4							Weise y = y + 50 , da i == 4
9	5	"#0000ff"	50	220	4							Weise x = 50, da 450 modulo 400 = 50
10,18-19	5	"#00ff00"	50	220	4							Gehe zu case 4, da i = 4 und weise c = "#00ff00" zu
23	5	"#00ff00"	50	220	4	50						Initialisiere variable a mit 50 und gehe in die schleife, da a > 0
24	5	"#00ff00"	50	220	4	50						Rufe PlaceDiv auf mit Parameter c,x,y,a,a
*PlaceDiv		"#00ff00"	50	220	4							
25	5	"#00ff00"	50	220	4	50						Gehe nun in die bedingung, da i == 4 und verlasse die Schleife
7	5	"#00ff00"	50	220	5							Inkrementiere i und gehe nicht in die schleife, da i == 5
*PlaceDiv funktion Placeholder												
32												Initialisiere div
33												Rufe Funktion document.body.appendChild auf mit Parameter div
35												Initialisiere variable s:CSSStyleDeclaration mit div.style
36												Weise s.border „thin solid black“ zu
37												Weise s.position „absolute“ zu
38												Weise s.backgroundColor „color zu

PlaceDiv

Subactivity



main

