

# Verzweigungen in Java (if-else)

Manchmal sollen bestimmte Befehle nur dann ausgeführt werden, wenn eine Bedingung erfüllt ist. So eine Bedingung ist meist ein Vergleich.

## Bedingte Anweisung: WENN . . . DANN

Hin und wieder soll ein Befehl nur unter einer bestimmten Bedingung ausgeführt werden:

```
WENN      if ( besitzer == "Sepp" ) {  
DANN      auto.fahren ();  
  
      }
```

## Fallunterscheidung: WENN . . . DANN . . . SONST

Das letzte Beispiel kann man auch um eine alternative Anweisung erweitern.

```
WENN      if ( ! figur.istEineWandVorMir() ) {  
DANN      figur.schrittNachvorne();  
  
      } else {  
  
SONST      figur.linksDrehen();  
             figur.schrittNachvorne ();  
  
      }
```

## Mehrfache Fallunterscheidung: WENN . . . DANN . . . SONST WENN . . .

Man kann das Beispiel auch noch weiter ausdehnen:

```
WENN      if ( taste == TASTE.RAUF ) {           // Pfeil rauf  
DANN      spielfigur.oben();  
  
SONST WENN } else if ( taste == TASTE.RECHTS ) { // Pfeil rechts  
DANN      spielfigur.rechts();  
  
SONST WENN } else if ( taste == TASTE.RUNTER ) { // Pfeil runter  
DANN      spielfigur.unten();  
  
SONST WENN } else if ( taste == TASTE.LINKS ) {   // Pfeil links  
DANN      spielfigur.links();  
  
      }
```