

	Folge (Sequenz)	Entscheidung (Selektion)			Wiederholung (Iteration)		
	Verbundanweisung	Einseitige Auswahl	Zweiseitige Auswahl	Mehrseitige Auswahl/ Fallunterscheidung	Vorprüfende Schleife	Nachprüfende Schleife	Zählschleife
Erläuterung	Eine Anweisung ist ein Befehl, der von der Anwendung ausgeführt wird. Eine Anweisung endet mit ;						
UML- Aktivitäts- diagramm	<pre> graph TD     A[Variable definieren] --&gt; B[Variable um 1 erhöhen]     B --&gt; C[Variable ausgeben]           </pre>	<pre> graph TD     A(( )) --&gt; B[Variable definieren]     B --&gt; C[Variable um 1 erhöhen]     C --&gt; D{Variable == 2}     D -- True --&gt; E[Variable ausgeben]     E --&gt; F(( ))     D -- False --&gt; F           </pre>	<pre> graph TD     A(( )) --&gt; B[Variable definieren]     B --&gt; C[Variable um 1 erhöhen]     C --&gt; D{Variable == 2}     D -- True --&gt; E[Variable ausgeben]     E --&gt; F(( ))     D -- False --&gt; G[NO!! ausgeben]     G --&gt; F           </pre>	<pre> graph TD     A(( )) --&gt; B[Variable definieren]     B --&gt; C[Variable um 1 erhöhen]     C --&gt; D{Auswahl}     D -- "Variable == 0" --&gt; E[Variable ausgeben]     D -- "Variable == 1" --&gt; F[Variable ausgeben]     D -- "Variable &gt;= 2" --&gt; G[Variable steht nicht zur Verfügung ausgeben]     E --&gt; H(( ))     F --&gt; H     G --&gt; H           </pre>	<pre> graph TD     A(( )) --&gt; B[Variable definieren]     B --&gt; C[Variable wert zuweisen]     C --&gt; D{Variable &lt; 2}     D -- true --&gt; E[Variable um 1 erhöhen]     E --&gt; F[Variable ausgeben]     F --&gt; D     D -- false --&gt; G(( ))           </pre>		
Beispiel in Java	<pre> int zahl = 0; zahl = zahl + 1; System.out.print(zahl);           </pre>	<pre> int zahl = 0; zahl += 1; if (zahl == 2){     System.out.print(zahl); };           </pre>	<pre> int zahl = 0; zahl += 1; if (zahl == 2){     System.out.print(zahl); }else {     System.out.print("NO!!"); };           </pre>	<pre> int zahl; zahl += 1; switch (zahl) {     case 0:         System.out.println(zahl);         break;     case 1:         System.out.println(zahl);         break;     default :         System.out.println(zahl + "         steht nicht zur         verfügung!!");         break; }           </pre>	<pre> int zahl; zahl += 1;  while (zahl &lt; 2) {     System.out.printl n(zahl);     zahl ++; }           </pre>		