|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 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 | Variable definieren  Variable um 1 erhöhen  Variable ausgeben |  |  |  |  |  |  |
| Beispiel in Java | int zahl = 0;  zahl = zahl + 1;  System.out.print(zahl); | int zahl = 0;  zahl ++;  if (zahl == 2){  System.out.print(zahl);} | int zahl = 0;  zahl ++;  if (zahl == 2){  System.out.print(zahl);}else { System.out.print("NO!!") } |  |  |  |  |