|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 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 |  | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\loops.2.png | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\loops.3.png | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\loops.4.png |  |  |
| Beispiel in Java | int zahl = 0;  zahl = zahl + 1;  System.out.print(zahl); | int zahl = 0;  zahl =+ 1;  if (zahl == 2){  System.out.print(zahl);} | int zahl = 0;  zahl =+ 1;  if (zahl == 2){  System.out.print(zahl);}else { System.out.print("NO!!"); } | 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;  } | int zahl;  zahl =+ 1;        while (zahl < 2) {          System.out.println(zahl);  zahl ++;      } |  |  |