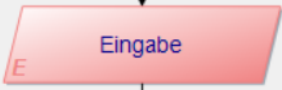

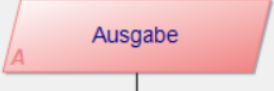
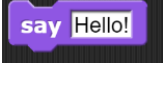
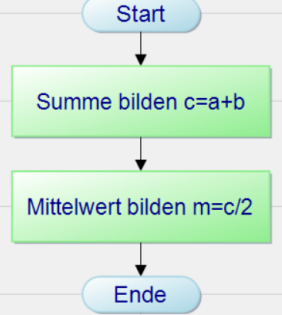
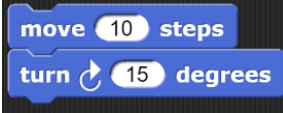
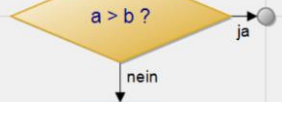

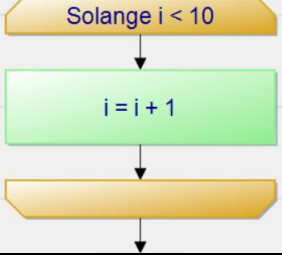
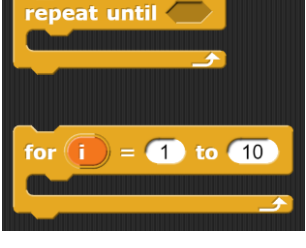


In dieser Übersicht werden die algorithmischen Notationen von Programmablaufplänen, Scratch und Python (als Vertreter einer Programmiersprache) verglichen.

Artefakt	PAP	Scratch	Python
Eingabe/ Input			<pre>s = input("Anweisungen: ")</pre>
Ausgabe /Output			<pre>print("sum: ", s)</pre>
Folge von Anweisungen			<pre>s = s + i**2 i = i + 1</pre>
Entscheidung			<pre>if logische Bedingung: Befehlsblock</pre>
Schleifen	Über Entscheidung und Rückschleife oder 		<pre>while logische Bedingung: Befehlsblock for var in Folge: Befehlsblock</pre>

Man erkennt, dass immer die gleichen Denkmuster und Konstrukte auftreten.