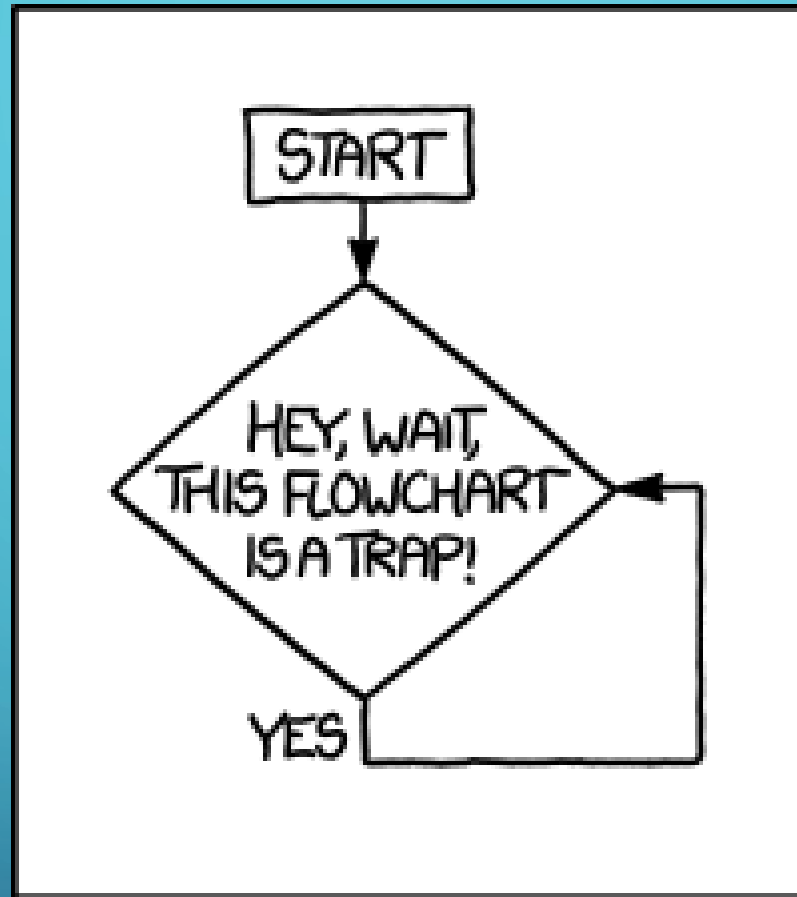


A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of a network of white lines and small circles on a blue gradient background, resembling a circuit board or a neural network.

GRAPHICAL NOTATION

VORTRAG VON NIKLAS-PHILIP THIEME



GLIEDERUNG:

1. Einleitung
2. Flussdiagramm
3. Struktogramm
4. Jackson Diagramm
5. Warnier/Orr Diagramm
6. Programmbeispiele im Zusammenhang mit den Diagrammen

1. EINLEITUNG

graphical



grafisch

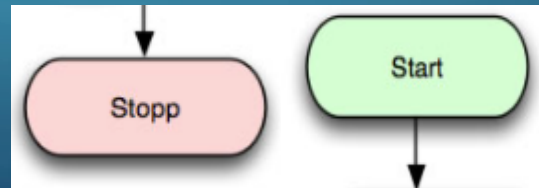
notation



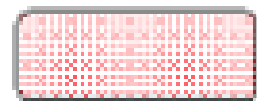
Darstellung

2. FLUSSDIAGRAMME

- Flussdiagramme bestehen aus unterschiedlich geformten Elementen, die mit Pfeilen verbunden sind
- Pfeilrichtungen geben die Verarbeitungsreihenfolge an
- Anfang und Ende werden durch Start und Ende gekennzeichnet



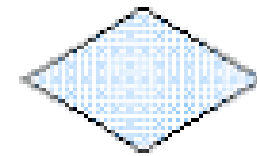
Symbole des Flussdiagramms



Start, Stopp



Bearbeitung, Tätigkeit



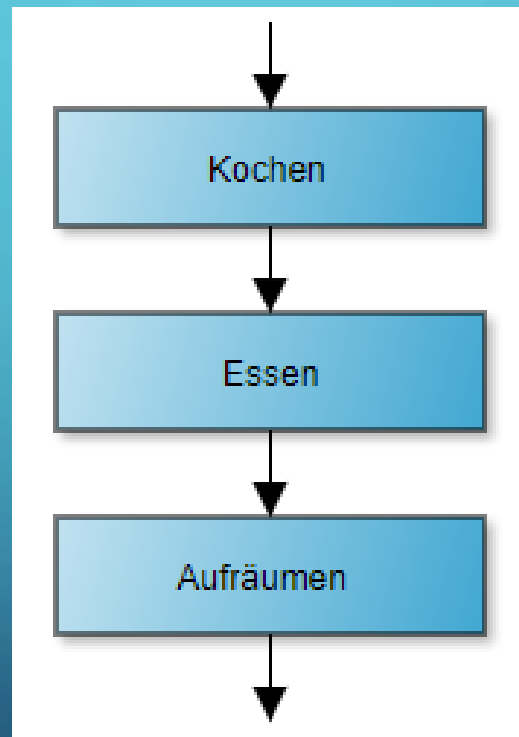
Entscheidung



Ablauflinie

Sequenz

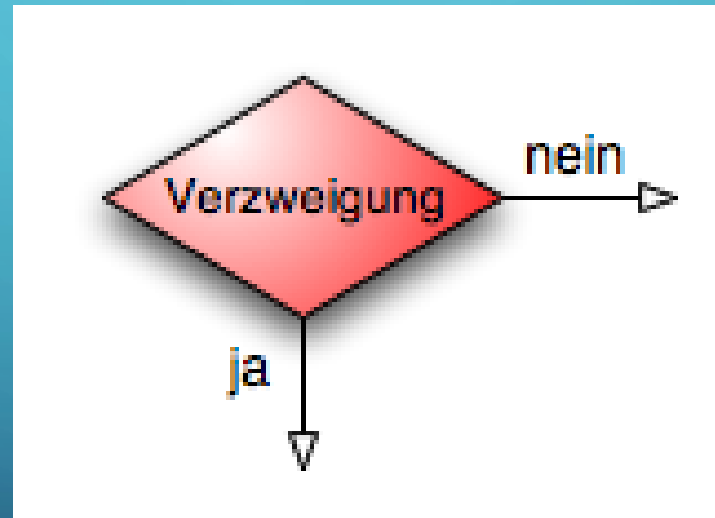
= Abfolge von Bearbeitungen/Tätigkeiten



Verzweigung

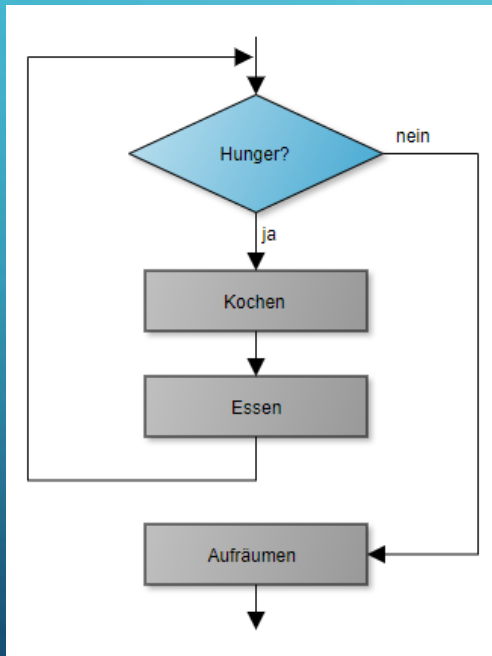
= eine Entscheidung zwischen TRUE und FALSE

= dargestellt als If-Bedingung

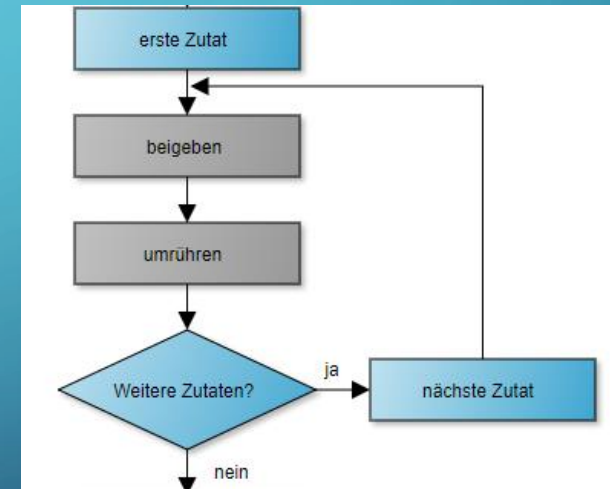


Iteration

kopfgesteuerte Schleife
= do-while Schleife



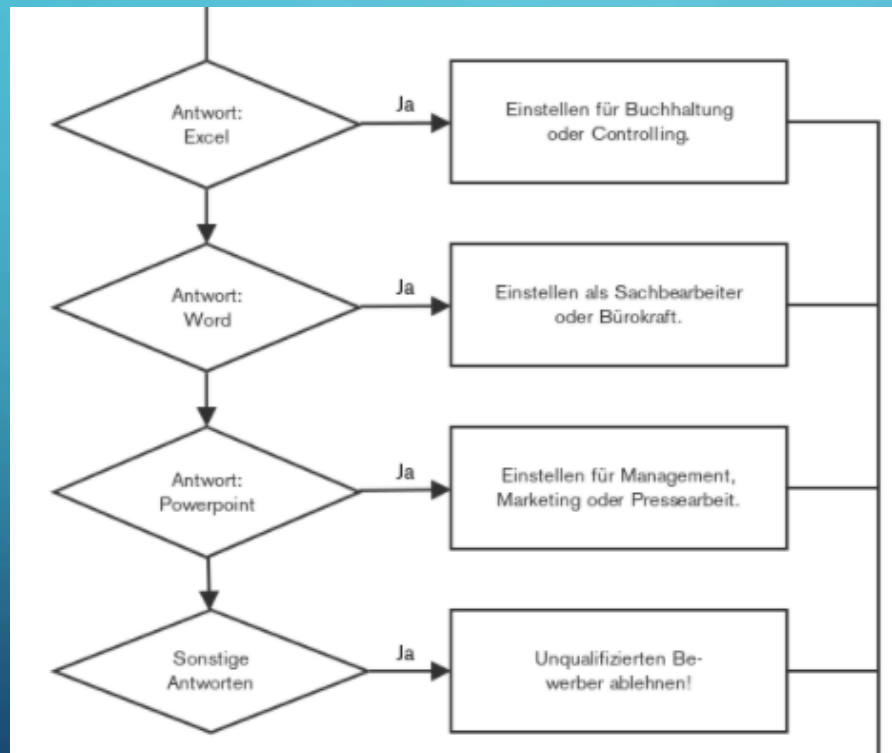
fußgesteuerte Schleife
= while-Schleife



Auswahl

= Case Befehl

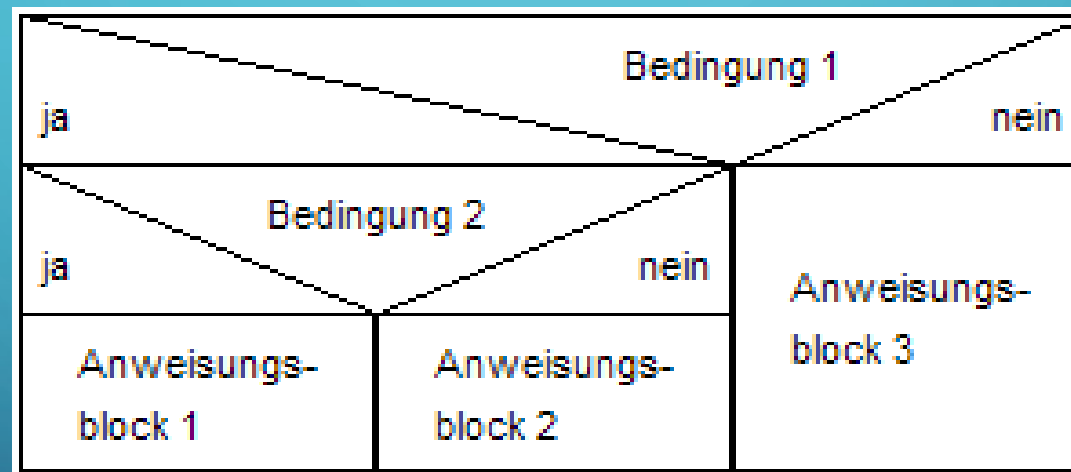
Welche Microsoftprogramme beherrscht der Bewerber?



3. STRUKTOGRAMME (NASSI-SHNEIDERMAN-DIAGRAMME)

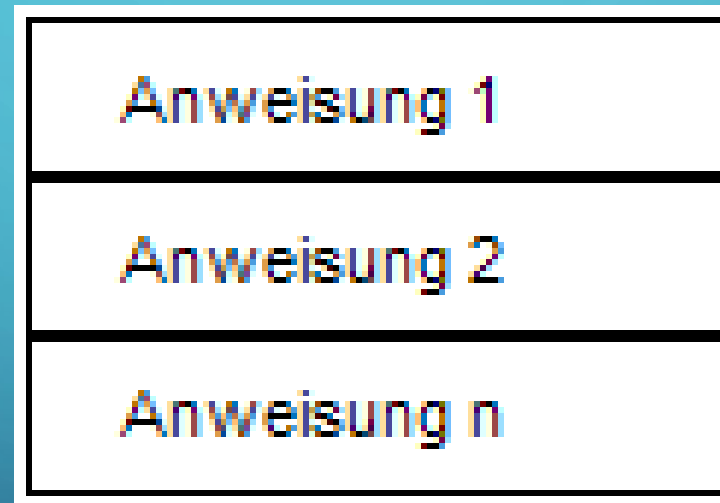
- Möglichkeit Algorithmen unabhängig von einer Programmiersprache aufzuschreiben
- Struktogramme lassen sich verschachteln
- Unterstützen die strukturierte Programmierung
- Hilfsmittel zur Bewältigung steigender Software-Komplexität

Aufbau vom Struktogramm



Sequenz

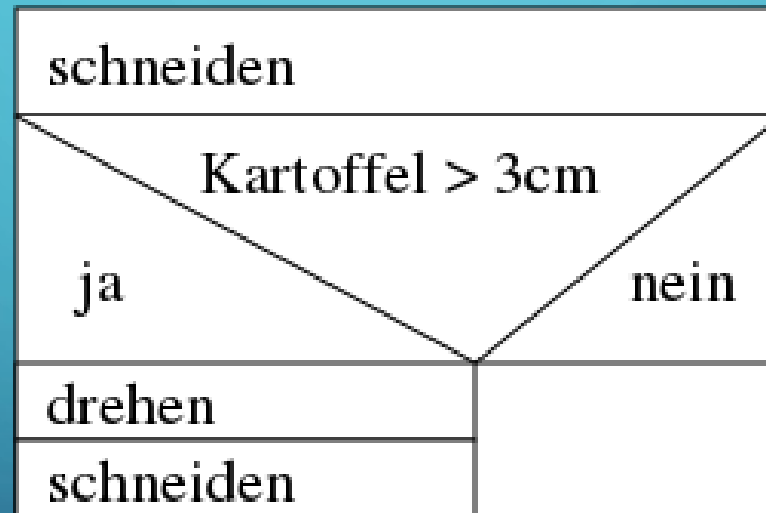
= Abfolge von Bearbeitungen/Tätigkeiten



Verzweigung

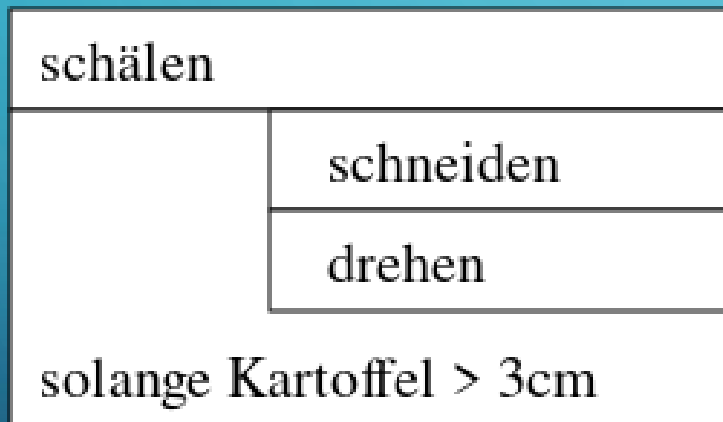
= eine Entscheidung zwischen TRUE und FALSE

= dargestellt als If-Bedingung

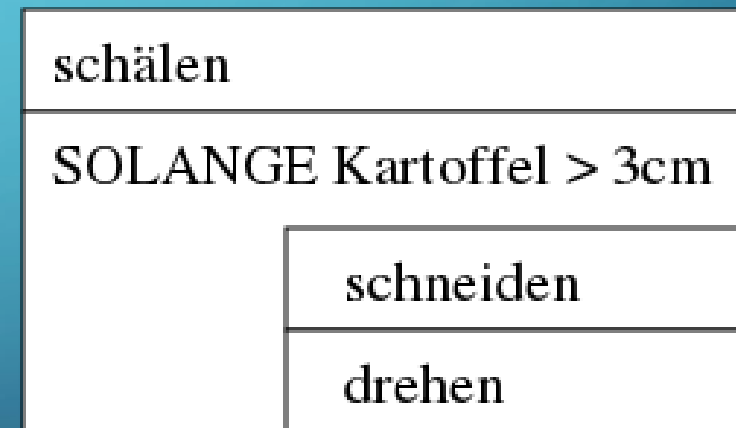


Iteration

kopfgesteuerte Schleife
= do-while Schleife



fußgesteuerte Schleife
= while-Schleife



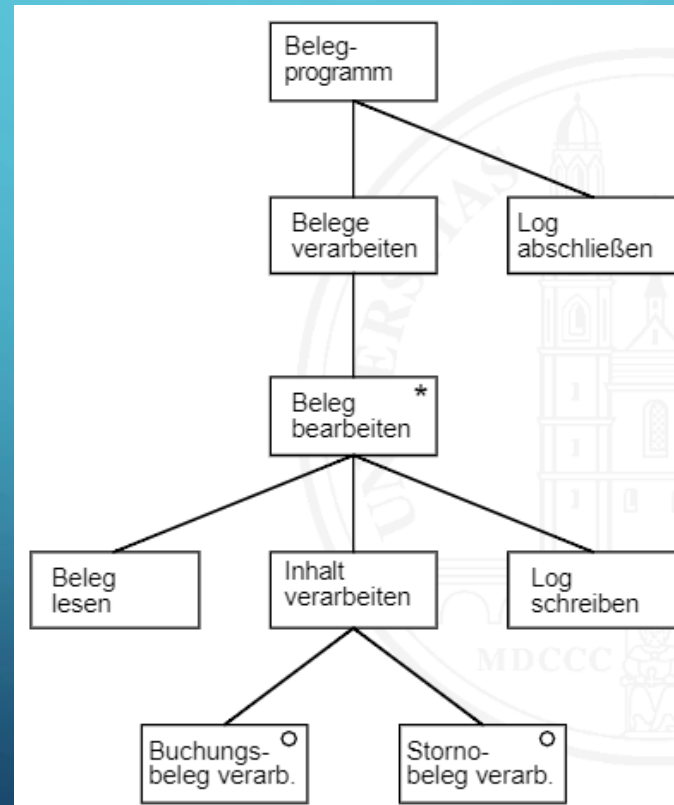
Auswahl

= Case Befehl

Eingabe note						
1	2	3	4	5	6	note
sehr gut	gut	befriedigend	ausreichend	mangelhaft	ungenügend	sonst
						Fehlermeldung

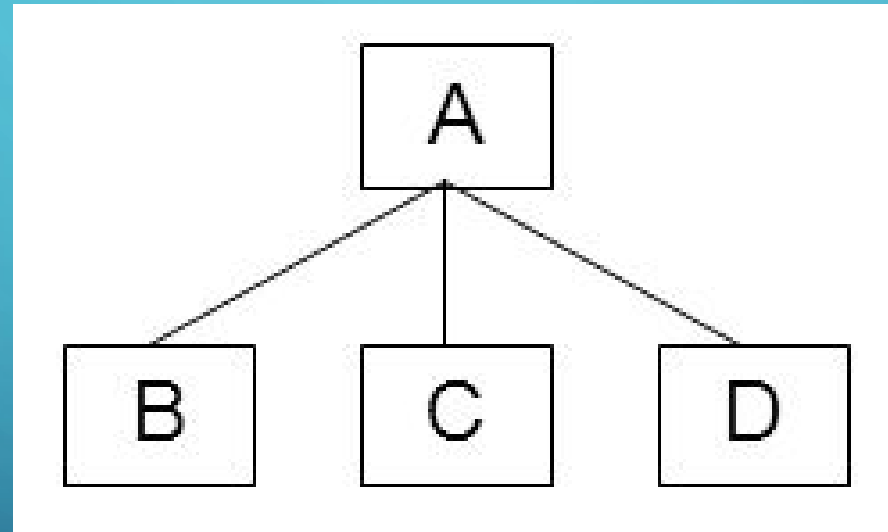
4. JACKSON-DIAGRAMM

- Diagrammtyp zur Darstellung von Programmentwürfen
- besteht aus 3 Funktionsblöcken



Sequenz

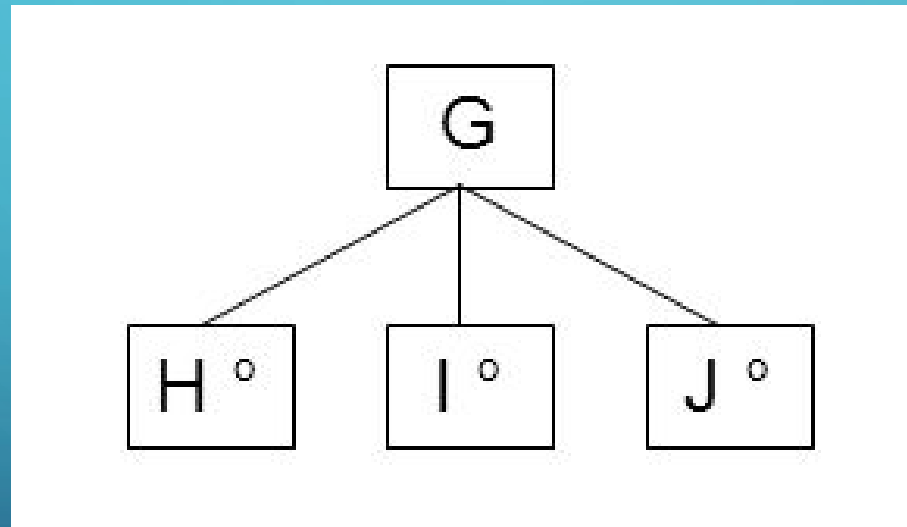
= Abfolge von Bearbeitungen/Tätigkeiten



Selektion

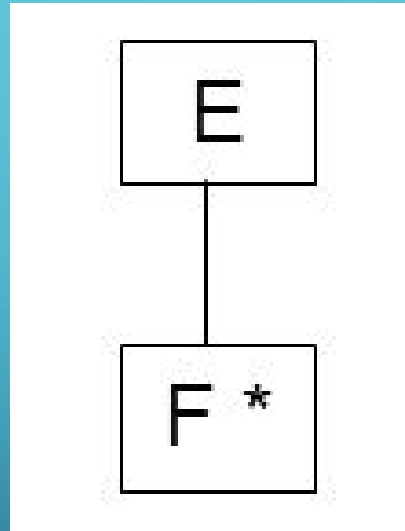
= Auswahl zwischen verschiedenen Fällen

= dargestellt als If-Bedingung oder als Case-Auswahl

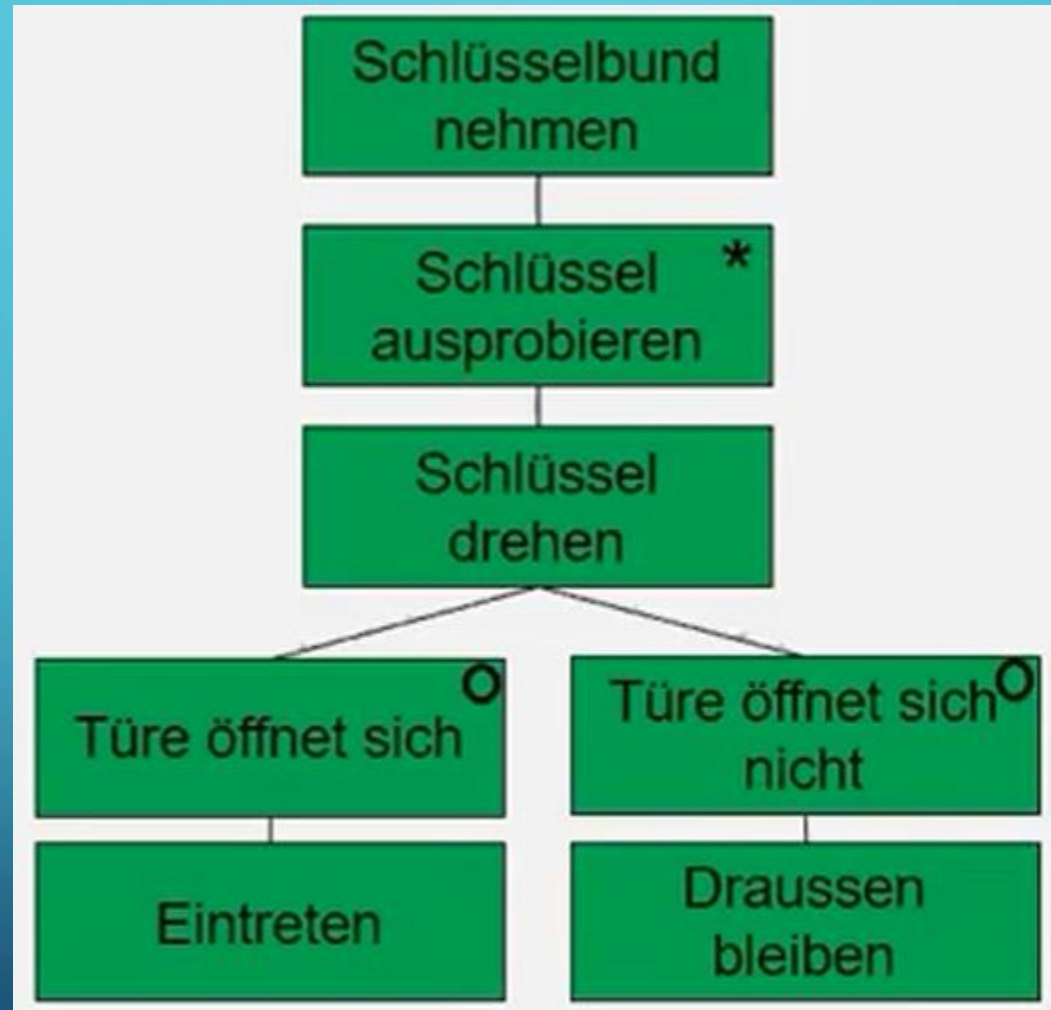


Wiederholung

- Durchlauf der Funktion bis sie wahr ist
- E ist die mehrfache Wiederholung von F

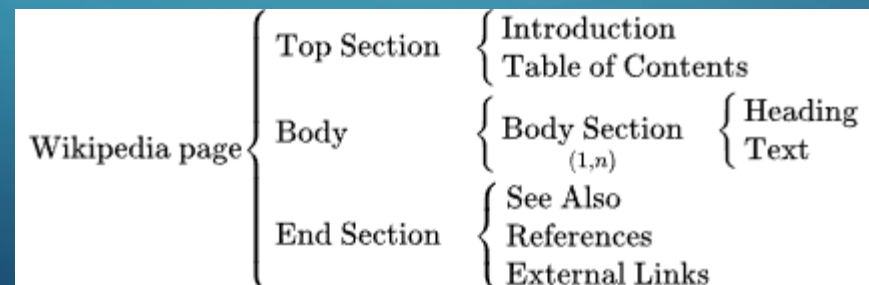


Einfaches Beispiel



5. WARNIER/OFF DIAGRAMM

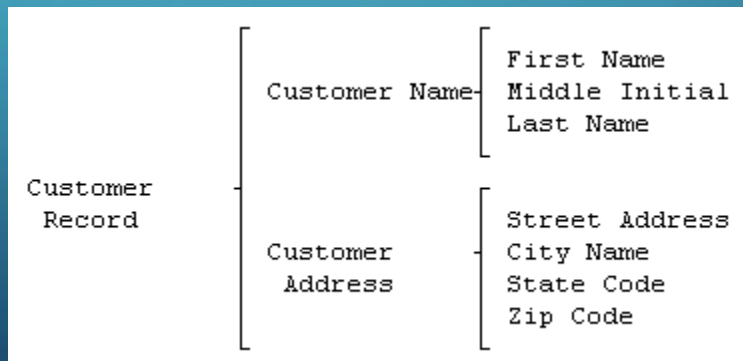
- Art hierarchisches Flussdiagramm, das Beschreibung der Organisation von Daten und Prozeduren ermöglicht
- Entwicklung auf Grundlage der Booleschen Algebra
- Unterstützt Entwurf von Programmstrukturen
- macht Ebenen im System sichtbar und die Bewegung der Daten zwischen ihnen



Sequenz

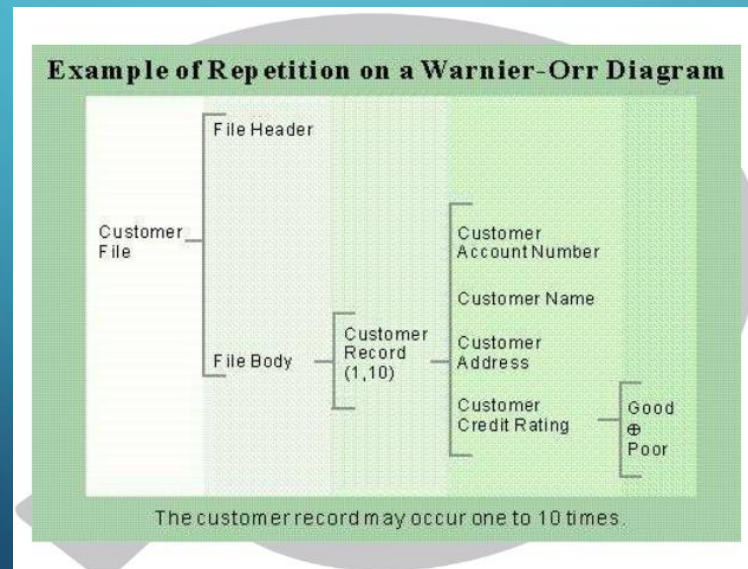
= Abfolge von Bearbeitungen/Tätigkeiten

- Reihenfolge in der die Aufgaben erledigt werden
- untereinander aufgelistet
- somit ist der oberste Schritt der erste!

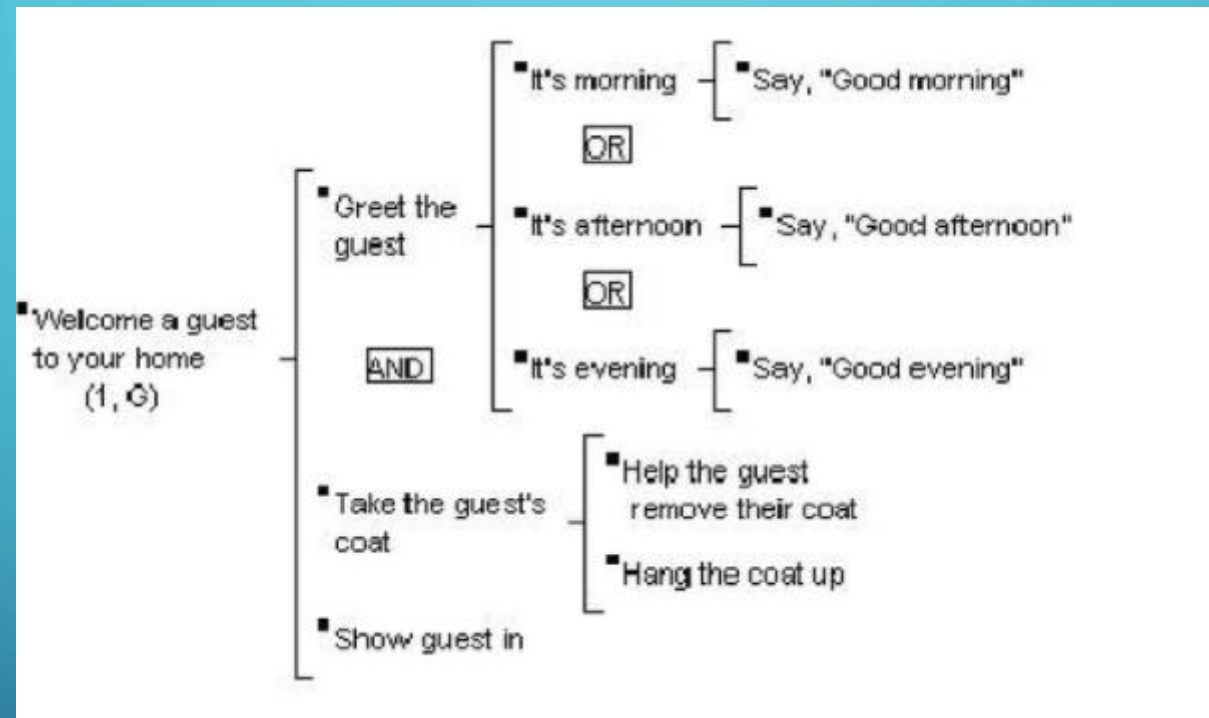


Wiederholung

- Klassische Schleife in der Programmierung
- Angezeigt durch eine Reihe von Zahlen in Klammern unter die, die wiederholende Menge gesetzt wird



Customer Record = Kundendatensatz



Selektion

= Auswahl zwischen verschiedenen Fällen
- Darstellung mit einem Exklusiv-Oder

