

## Objektorientierte Programmierung

### Wahrheitswerte

### Wahrheitstabeln

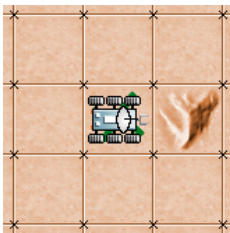
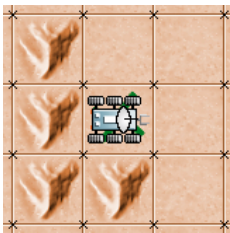
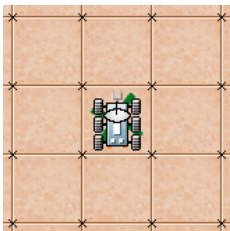
Trage in der Wahrheitstabeln die Wahrheitswerte true und false ein.

A	B	!A	A && B	A    B	!A && B	!A    B
true	true					
true	false					
false	true					
false	false					

A	B	!(A && B)	A    !(A && B)	A    (!A && B)	!A && B
true	true				
true	false				
false	true				
false	false				

### Verknüpfte Wahrheitswerte

Kreuze für die folgenden Testbedingungen an, ob sie in der gegebenen Situation wahr (true) oder falsch (false) sind. (Der Rover steht immer auf einem Feld mit Marke, aber ohne Gestein.)

Situation	Testbedingung	Wahr	Falsch
	huegelVorhanden("vorne")		
	!huegelVorhanden("vorne")		
	gesteinVorhanden() && huegelVorhanden("vorne")		
	gesteinVorhanden()    !huegelVorhanden("vorne")		
	markeVorhanden() && !huegelVorhanden("vorne")		
	!markeVorhanden() && huegelVorhanden("vorne")		
	markeVorhanden() && huegelVorhanden("vorne")		
	markeVorhanden()    huegelVorhanden("vorne")		
	!(!huegelVorhanden("links") && gesteinVorhanden())		
	(huegelVorhanden("rechts") && !gesteinVorhanden())		
	markeVorhanden()    (!gesteinVorhanden() && huegelVorhanden("vorne"))		
	(markeVorhanden() && !gesteinVorhanden())    (!huegelVorhanden("vorne") && !gesteinVorhanden())		