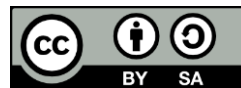


C# Workshop

Tülay Özbilgin



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung–
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) Lizenz
(<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)



Thema

„Kontrollstrukturen“

Schleifen

- Wiederholte Ausführung von Anweisungen
- Schleifenbedingung entscheidet unter welcher Bedingung die Wiederholung ausgeführt wird.
- Schleifenrumpf enthält die zu wiederholenden Anweisungen

3 Arten:

- Zählergesteuerte Schleife
- Kopfgesteuerte Schleife
- Fußgesteuerte Schleife

Zählergesteuerte Schleife (for)

- Anzahl der Schleifendurchläufe durch einen Anfangs- und Endwert festgelegt.
- Iteration
- Initializer, Iterator: kann Zuweisungen, Methodenaufrufe und Erzeugen neuer Objekte enthalten

```
for ( initializer; condition; iterator )  
{  
    Anweisung(en) (body)  
}
```

Für (Initialisierung;Bedingung;Aktualisierung)
Anweisung(en)

Zählergesteuerte Schleife (foreach)

- Schleife um alle Elemente einer Auflistung zu durchlaufen

```
foreach ( Datentyp Bezeichner in Array-Bezeichner )  
{  
    Anweisung(en) (body)  
}
```

Für jede (Iterationsvariable in Auflistung)
Anweisung(en)

Kopfgesteuerte Schleife

- Anzahl der Schleifendurchläufe durch eine Bedingung festgelegt.
- Bedingung wird vor jedem Schleifeneintritt überprüft

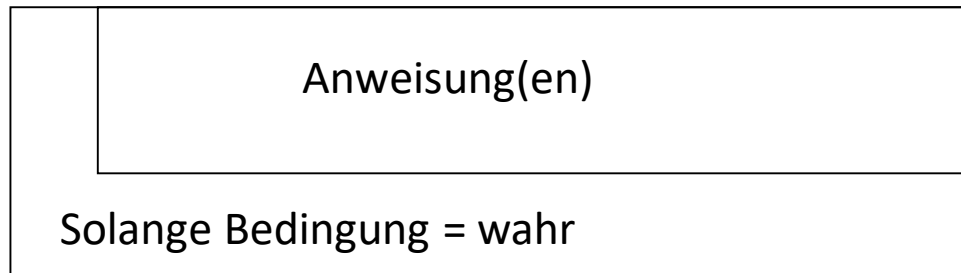
```
while (Bedingung)
{
    Anweisung(en)
}
```

Solange Bedingung = wahr
Anweisung(en)

Fußgesteuerte Schleife

- Anzahl der Schleifendurchläufe durch eine Bedingung festgelegt.
- Bedingung wird nach jedem Schleifeneintritt überprüft

```
do  
{  
    Anweisung(en)  
} while (Bedingung)
```



Fragerunde



Unterlage



Kapitel 2.7



Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!