Algorithmen (❶/6.1.4)

Algorithmus

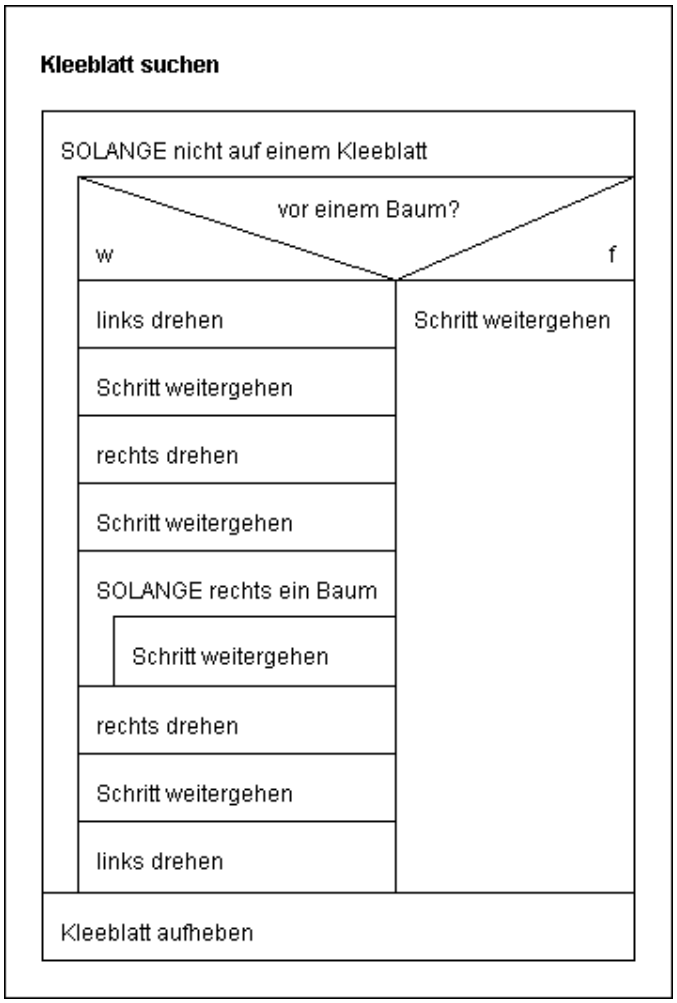
Beschreibe, was ein Algorithmus ist.

Problem, Verarbeitungsvorschrift, Maschine, präzise

Programm

Beschreibe, was ein Programm ist. Was hat das mit Algorithmen zu tun?

Bausteine



Markiere im Struktogramm rechts die einzelnen **Anweisungstypen**: In gelb die elementaren Anweisungen, in grün die Entscheidungsanweisungen und in rot die Wiederholungsanweisungen.

Verbinde die folgenden Beispiele für **Verschachtelungen** mit den entsprechenden Stellen im Struktogramm:

- Entscheidungsanweisung in einer Wiederholungsanweisung
- Elementare Anweisung in einer Entscheidungsanweisung in einer Wiederholungsanweisung
- Wiederholungsanweisung in einer Entscheidungsanweisung in einer Wiederholungsanweisung
- Elementare Anweisung in einer Wiederholungsanweisung in einer Entscheidungsanweisung in einer Wiederholungsanweisung