

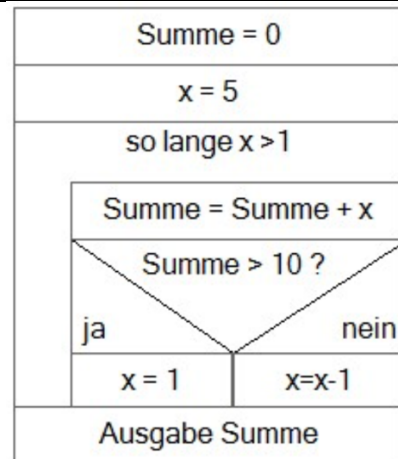
# ARBEITSBLATT

## STRUKTOGRAMME II – IMPLEMENTIERUNG

### BEISPIEL 7.1.

#### Schreibtischttest

Berechnen Sie, welchen Wert die Variable Summe am Ende des Programms hat.

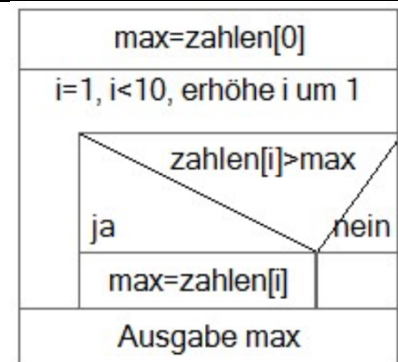


Ein Schreibtischttest besteht darin, dass man sich den Anfangswert der Variablen auf einem Blatt Papier notiert und den Programmablauf gedanklich nachvollzieht. Jedes Mal, wenn sich der Wert einer Variablen verändert, wird der alte Wert durchgestrichen und der neue Wert daruntergeschrieben. Am Ende sollten die richtigen Werte ermittelt worden sein. In diesem Fall sollte Summe am Ende den Wert 12 haben.

### BEISPIEL 7.2.

#### Arrayverarbeitung

Ein Array mit der Bezeichnung zahlen enthält 10 Integerwerte. Es soll der größte Wert des Arrays ermittelt und ausgegeben werden.



Für die Arrayverarbeitung eignet sich eine zählergesteuerte Schleife. Zu Beginn sollte die Variable max mit einem Wert belegt werden. Dazu eignet sich der 1. Wert des Arrays. Es ist nicht ratsam mit dem Wert 0 zu initialisieren, da das Array ja nur aus negativen Werten bestehen könnte. Für die Laufbedingung eignet sich auch die Variable array.length, die allgemein die Größe des Arrays enthält.

Quelle: <http://www.pellatz.de/downloads/Struktoqramme.pdf>