

# Kapitel 4

---

## Kontrollstrukturen

Kontrollstrukturen steuern den Ablauf eines Programms; dienen also zur Realisierung (Implementierung) von Algorithmen.

## Ziele

- Kontrollstrukturen in imperativen Programmen kennenlernen und verstehen.
- Realisierung der Kontrollstrukturen in Java.

Synonyme :

Befehl , Anweisungen ,  
Command , Statement

## Anweisungen

- **Anweisungen (Statements)** sind die Grundelemente imperativer Programmiersprachen zur Festlegung (Kontrolle) des Ablaufs eines Programms.
- Wir unterscheiden folgende **grundlegende Arten** von Anweisungen:

Syntax:

*Statement* =

<i>VariableDeclaration</i>	Deklarationsanweisung
<i>Assignment</i>	Zuweisung
<i>Block</i>	Block
<i>Conditional</i>	Fallunterscheidung
<i>Iteration</i>	Wiederholungsanweisung

(*Statement* wird später erweitert)

- Durch Ausführung einer Anweisung wird ein „alter“ Zustand in einen „neuen“ Zustand überführt (**Semantik!**).

## Deklarationsanweisungen

Eine Deklarationsanweisung nennt man auch **lokale Variablendeklaration**.

Syntax (Wiederholung):

*VariableDeclaration* =

*Type* *VariableDeclarator* { "," *VariableDeclarator* } ";"  
*VariableDeclarator* = *NamedVariable* ["=" *Expression*]

Beispiel:

int x = 5, y = 7;

Wirkung:

Es wird ein Speicherplatz angelegt, auf den mit dem symbolischen **Namen** der deklarierten Variablen zugegriffen werden kann.

Dort wird ein „Default“-Wert oder der durch *Expression* bestimmte Initialwert gespeichert. Z.B. [ (x, 5), (y, 7) ]

## Zuweisungen

### Syntax:

*Assignment* = *Variable* " = " *Expression* " ; "

### Wirkung:

1. Bei der **Zuweisung** wird der Wert von *Expression* im „alten“ Zustand berechnet.
2. Dieser Wert wird im Nachfolgezustand der Variablen *Variable* als neuer Wert zugewiesen.

Beispiel:     [ ( x , 5 ) , ( y , 7 ) ]     x = 2\*x + y;     [ ( x , 17 ) , ( y , 7 ) ]

**Beachte** den Unterschied zwischen „ = „ (Zuweisung) und „ == „ (Vergleich)!

### Nebenbedingung:

- (1) Der Typ der Variablen muss mit dem Typ des Ausdrucks verträglich sein.
- (2) Die Variable muss vorher deklariert sein.

## Zuweisung: Abkürzende Schreibweisen

### Abkürzungen

`x++;` steht für `x = x + 1;`

`x--;` steht für `x = x - 1;`

`x operation= Ausdruck;` steht für `x = x operation Ausdruck;`

### Beispiele

`x += y;` steht für `x = x + y;`

`b &= c;` steht für `b = b & c;`

`x += 3 * y;` steht für `x = x + (3 * y);`

## Block

Ein **Block** fügt mehrere Anweisungen durch geschweifte Klammern zu einer einzigen Anweisung zusammen.

### Syntax:

$$\textit{Block} = " \{ " \{ \textit{Statement} \} " \} "$$

### Wirkung:

Die Anweisungen werden in der Reihenfolge der Aufschreibung ausgeführt. Der durch einen Block bewirkte Zustandsübergang erfolgt also durch Hintereinanderausführung der Zustandsübergänge der einzelnen Anweisungen.

### Beispiel:

$$[(x, 5), (y, 7)] \quad x = 2*x+y; \quad [(x, 17), (y, 7)] \quad y = x-2; \quad [(x, 17), (y, 15)]$$

Also:  $[(x, 5), (y, 7)] \quad \{x = 2*x+y; \quad y = x-2;\} \quad [(x, 17), (y, 15)]$

## Gültigkeitsbereich

- Der **Gültigkeitsbereich** einer lokalen Variablen ist der Block, in dem die Variable deklariert wurde. Außerhalb dieses Blocks *existiert die Variable nicht*.
- Blöcke können geschachtelt werden.
- In einem untergeordneten Block sind Variable eines übergeordneten Blocks gültig und dürfen dort nicht noch einmal deklariert werden.

### Beispiel:

```
1. {  
    int wert = 0;  
    wert = wert + 17;  
    1.1 {  
        int total = 100;  
        wert = wert - total;  
    }  
    wert = 2 * wert;  
}
```

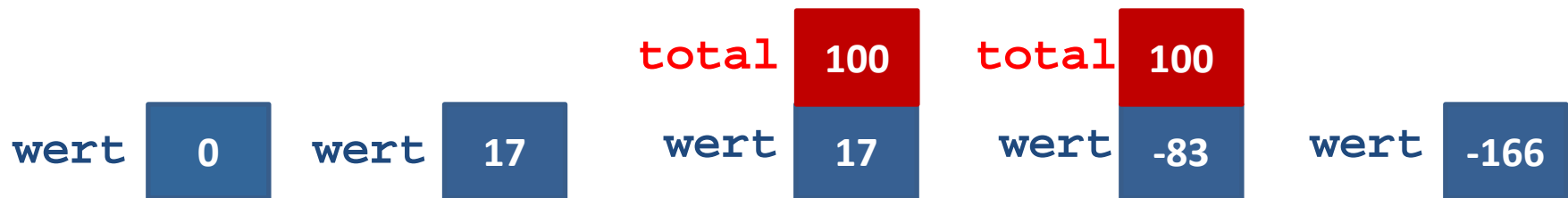
Gültigkeitsbereich von total

Gültigkeitsbereich von wert



## Veränderung des Speichers

```
1. {  
    int wert = 0;  
    wert = wert + 17;  
    1.1 {  
        int total = 100;  
        wert = wert - total;  
    }  
    wert = 2 * wert;  
}
```

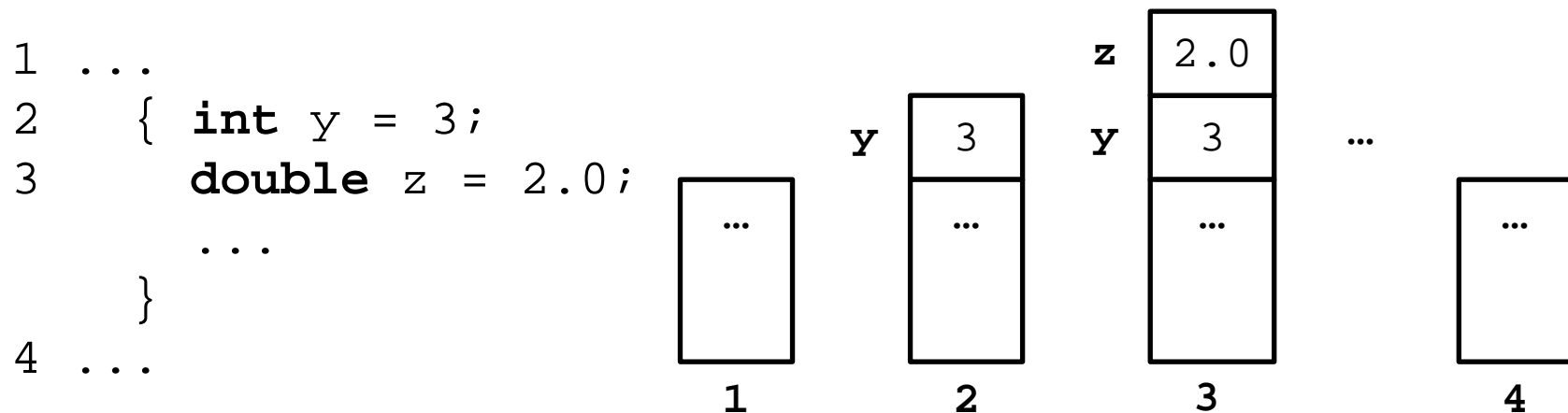


1.

1.1

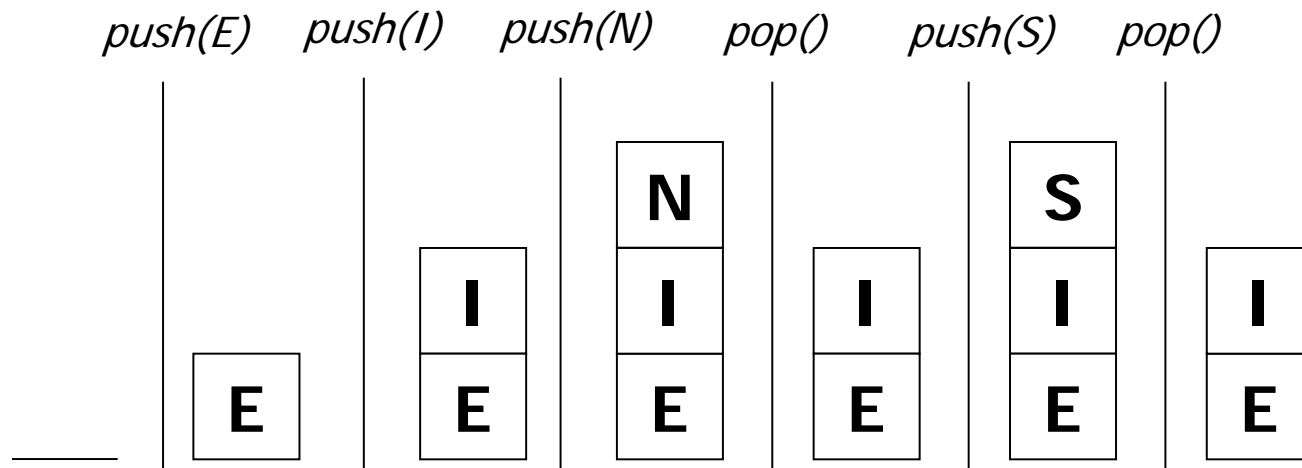
## Lokale Variablen im Speicher

- Lokale Variablen werden **stapelartig** im Speicher abgelegt.
- Wird eine Variablendeklaration abgearbeitet, so wird ein neuer Speicherplatz für diese Variable oben auf den Stapel gelegt (allokiert).
- Am Ende eines Blocks werden alle Variablen (von oben) vom Stapel genommen, die in diesem Block deklariert wurden.



## Exkurs: Stack (auch Keller, Stapelspeicher)

- Ein **Stack** ist eine Datenstruktur, in die Elemente eingefügt und in entgegengesetzter Reihenfolge wieder herausgenommen werden können.  
(LIFO — Last In, First Out)
- Grundoperationen
  - *push(e)* — legt das Element *e* oben auf den Stapel
  - *pop()* — entfernt das oberste Element vom Stapel (und liefert es als Ergebnis)
  - *top()* — liefert das oberste Element als Ergebnis, ohne den Stapel zu verändern



## Fallunterscheidungen (Bedingte Anweisungen)

### Syntax:

*Conditional* = *IfStatement* | *SwitchStatement* (wird nicht behandelt)

*IfStatement* = " **if** " " ( " *Expression* " ) " *Statement* [ " **else** " *Statement* ]

Beispiel:

```
if (x >= 0) y = x;
else y = -x;
```

### Nebenbedingung:

Der Typ des Ausdrucks *Expression* muss `boolean` sein.

### Wirkung:

Wenn die Auswertung von *Expression* im aktuellen Zustand den Wert `true` ergibt, wird das erste *Statement* ausgeführt.

Wenn die Auswertung von *Expression* im aktuellen Zustand den Wert `false` ergibt **und** ein `else`-Zweig vorhanden ist, wird das zweite *Statement* ausgeführt.

## Fallunterscheidungen: Beispiele

### Beispiel 1:

```
if (kontoStand >= betrag)
    kontoStand = kontoStand - betrag - abhebe_gebuehr;
```

### Beispiel 2:

```
if (kontoStand >= betrag)
    kontoStand = kontoStand - betrag - abhebe_gebuehr;
else
    kontoStand = kontoStand - betrag - abhebe_gebuehr -
        ueberzieh_gebuehr;
```

## Was ist hier semantisch falsch?

```
if (kontoStand >= betrag)
    kontoStand = kontoStand - betrag - abhebe_gebuehr;
else
    gebuehren = (abhebe_gebuehr + ueberzieh_gebuehr);
    kontoStand = kontoStand - betrag - gebuehren;
```

Der Betrag und die Gebühren werden hier immer vom letzten Kontostand abgezogen. Falls `(kontoStand >= betrag)` ist dies ein zusätzlicher Abzug. Richtig ist:

```
if (kontoStand >= betrag)
    kontoStand = kontoStand - betrag - abhebe_gebuehr;
else {
    gebuehren = (abhebe_gebuehr + ueberzieh_gebuehr);
    kontoStand = kontoStand - betrag - gebuehren;
}
```

Blockbildung ist nötig, wenn ein Fall mehrere Anweisungen umschließen soll!

## Dangling else (1)

```
if (!kontoGesperrt)
    if (kontoStand >= betrag) {
        kontoStand = kontoStand - betrag - abhebe_gebuehr;
        System.out.println("Abhebung erfolgreich.");
    }
else
    System.out.println("Abhebung nicht erlaubt.");
```

### Vorsicht!

Das `else` bezieht sich auf das zweite `if` und wird nicht ausgeführt, wenn das Konto gesperrt ist. (Dann hat die Anweisung keine Wirkung.)

Um dies deutlich zu machen, hätte man das `else` in der Formatierung einrücken sollen.

## Dangling else (2)

```
if (!kontoGesperrt)
    if (kontoStand >= betrag) {
        kontoStand = kontoStand - betrag - abhebe_gebuehr;
        System.out.println("Abhebung erfolgreich.");
    }
else
    System.out.println("Abhebung nicht erlaubt, da
        Konto nicht gedeckt.");
```



## Dangling else (3)

```
if (!kontoGesperrt) {
    if (kontoStand >= betrag) {
        kontoStand = kontoStand - betrag - abhebe_gebuehr;
        System.out.println("Abhebung erfolgreich.");
    }
    else
        System.out.println("Abhebung nicht erlaubt, da
            Konto nicht gedeckt.");
}
else
    System.out.println("Abhebung nicht erlaubt, da Konto
        gesperrt.");
```

## Wiederholungsanweisungen (Iterationen)

Wir unterscheiden 3 Arten von Wiederholungsanweisungen:

Syntax:

*Iteration* =  
    *WhileStatement*  
    / *ForStatement*  
    / *DoStatement* (wird nicht behandelt)

Mit den dann zur Verfügung stehenden Anweisungen (insbesondere While-Anweisungen) können **alle berechenbaren Funktionen** programmiert werden!

## While-Anweisungen

### Syntax:

*WhileStatement* =  
" **while** " " ( " *Expression* " ) " *Statement*

### Beispiel:

```
while (i <= 100) {  
    s = s+i; i = i + 1; //oder i++;  
}
```

### Nebenbedingung:

Der Typ des Ausdrucks *Expression* muss boolean sein.

### Wirkung:

Solange die Auswertung von *Expression* den Wert `true` ergibt, wird die Anweisung *Statement* ausgeführt.

## While-Anweisungen: Beispiele

Beispiel: Zahlen von 1 bis 10 ausdrucken

```
{ int n = 1; //Iterator
  int end = 10;
  while (n <= end) {
    System.out.println(n);
    n++;
  }
}
```

Beispiel: Quersumme einer Zahl x berechnen:

```
{ int x = 352;
  int qs = 0; //Akkumulator
  while (x > 0) {
    qs = qs + x % 10;
    x = x / 10;
  }
}
```

## Methodische Richtlinien

1. Bestimmung der Anfangswerte der Variablen vor Eintritt in die While-Anweisung.
2. Bestimmung der Schleifenbedingung.
3. Formulierung des Schleifenrumpfes.
4. Vergewissern, dass die Schleifenbedingung nach endlich vielen Ausführungen des Rumpfes nicht mehr erfüllt ist.

**Sonst terminiert die While-Anweisung nicht!**

```
{ int x = 352;  
  int qs = 0;  
  while (x > 0) {  
    qs = qs + x % 10;  
  }  
}
```

Terminiert nicht!

## For-Anweisungen

- Häufige Form einer Schleifenanweisung ist:

```
{  int i = start; //Initialisierung einer Iteratorvariablen
  while (i <= end){ // Grenze für Iterator
      ...
      i++; // konstante Änderung des Iterators (hier +1)
  }
}
```

- Abkürzende Schreibweise durch eine For-Anweisung:

```
for (int i = start; i <= end; i++) {
    ...
}
```

## For-Anweisungen: Beispiel

```
int summe = 0; //Akkumulator
for (int i = 0; i < 100; i++)
    summe = summe+i;
System.out.println("Ergebnis = " + summe);
//Die Ausgabe erfolgt nach der For-Anweisung
```

### Beachte:

Im Schleifenrumpf einer For-Anweisung kann wieder eine For-Anweisung stehen (geschachteltes for)