Zusammenfassung: Grundlagen der Programmierung

Was bedeutet ...	Zweck bzw. Anweisung
Anweisung	Sie ist die kleinste ausführbare Einheit eines Programms.
Folge (Sequenz)	Die Anweisungen sollen alle nacheinander einmal abgearbeitet werden.
Bedingung	Dies ist die einfachste Art den Ablauf eines Programms durch gewisse Einschränkungen oder Vorgaben in seinen Entscheidungen zu beeinflussen.
Einseitige Auswahl	In Abhängigkeit von einer oder mehreren Bedingungen soll ein Anweisungsblock einmal oder gar nicht ausgeführt werden: WENN - DANN; if - then
Zweiseitige Auswahl	Zwei alternative Anweisungsblöcke stehen zur Auswahl. In Abhängigkeit der jeweiligen Bedingung soll der eine oder der andere Anweisungsblock einmal durchgeführt werden: WENN - DANN - SONST; if - then - else
Mehrstufige Auswahl	In Abhängigkeit von einer oder mehreren Bedingungen soll von mehreren Anweisungsblöcken einer ausgeführt werden: WENN - DANN - SONST WENN - DANN - SONST; if - then - else if - then - else

Mehrseitige Auswahl (Fallauswahl)	In Abhängigkeit von einem Variablenwert soll einer von mehreren möglichen Auswahlblöcken einmal ausgeführt werden: FALLAUSWAHL - FALL - SONST FALL; switch(selector variable) - case - ... - default
Zählergesteuerte Wiederholung; Zählergesteuerte Schleife	Es ist im voraus bekannt, wie oft ein Anweisungsblock wiederholt werden soll; entsprechend wird eine Zählvariable eingesetzt und in- bzw. dekrementiert FÜR - BIS - SCHRITTWEITE; for(start=var; end; step-in-/step-dekrement)
Kopfgesteuerte Wiederholung; Kopfgesteuerte Schleife	Anweisungen sollen in Abhängigkeit von einer oder mehreren Bedingungen 0 bis n-mal abgearbeitet werden; die Bedingung wird zu Beginn der Schleife geprüft. DURCHLAUFE SCHLEIFE SOLANGE/BIS; while ( )
Fußgesteuerte Wiederholung; Fußgesteuerte Schleife	Der Anweisungsblock soll in Abhängigkeit von einer oder mehreren Bedingungen 1 bis n-mal abgearbeitet werden; die Bedingung wird am Ende der Schleife geprüft. PRÜFE - DURCHLAUFE SCHLEIFE SOLANGE /BIS; do - while ( )