

Java-Anweisungen

Edsger Wybe Dijkstra (1930 -2002), niederländischer Informatiker

Dijkstra-Diagramm (D-Diagramm)

1. Eine *einfache Aktion* ist ein *D-Diagramm*.
2. Wenn *A* und *B* *D-Diagramme* sind, so auch
 - a. *A B*
 - b. *if condition then A end*
if condition then A else B end
 - c. *while condition do A end*
3. Nichts sonst ist ein *D-Diagramm*.

Wertzuweisung

Anweisungssequenz
Auswahanweisungen

Schleifenanweisung

Einfache Aktionen

Ausdrucksanweisungen:

Ausdruck;

Ablaufsteuerung

zusammengesetzte Anweisungen:

{ *Anweisung Anweisung ... Anweisung* }

Auswahanweisungen:

if(*Bedingung*) *Anweisung***if**(*Bedingung*) *Anweisung* **else** *Anweisung*

```

switch(Ausdruck ){ case Konstante: Anweisung Anweisung ...
                   case Konstante: Anweisung Anweisung ...
                   ...
                   default: Anweisung Anweisung ...
                   }

```

Schleifenanweisungen:

while(*Bedingung*) *Anweisung***do** *Anweisung* **while**(*Bedingung*);**for**(*Ausdruck 1*; *Ausdruck 2*; *Ausdruck 3*) *Anweisung*

strukturbezogene Sprunganweisungen:

continue;**break**;**return**;