

Name: _____

Struktogramme erstellen: Übungsaufgaben Sequenzen, Variablen, Eingabe/Ausgabe

Diese Übungsaufgaben dienen der Festigung und Wiederholung während der Erarbeitung von Struktogrammen hier: <https://informatik-bg.de/programmieren/struktogramme>

Alle Struktogramme sind von Hand einzuzeichnen! Wenn Sie wollen, können Sie die Struktogramme am Rechner mit dem `hus` Struktogrammer entwickeln und dann abmalen.

Übung 1: Wegfindung

Gegeben sei das folgende Spielfeld. Eine Spielfigur startet auf A8 mit Blick nach Osten.

Die Figur kennt die Befehle **hoch**, **runter**, **links**, **rechts**

Sie soll das Feld A5 erreichen. Die Felder mit den roten Kreisen können nicht betreten werden.

Erstellen Sie ein Struktogramm und ZEICHNEN SIE ES VON HAND hier ein:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

Name: _____



Übung 2: Zahlen dividieren

Erstellen Sie ein Struktogramm für ein Programm, das zwei Zahlen dividiert und das Ergebnis in einer Variablen speichert.

Ihr Struktogramm:

Übung 3: Flächenberechnung

Der User gibt die Breite und die Höhe eines Rechtecks ein. Das Programm berechnet die Fläche und gibt das Ergebnis aus in Form

Breite: 5

Höhe: 7

Berechnete Fläche: 35

Ihr Struktogramm: