

Wintersemester 2007/08

**Einführung in die Informatik für
Naturwissenschaftler und Ingenieure
(alias Einführung in die Programmierung)
(Vorlesung)**

Prof. Dr. Günter Rudolph

Fachbereich Informatik

Lehrstuhl für Algorithm Engineering





Kapitel 3: Kontrollstrukturen

Inhalt

- Wiederholungen
- Auswahl (Verzweigungen)



Steuerung des Programmablaufes

- **Bisher: Linearer Ablauf des Programms**

```
Anweisung;  
Anweisung;  
Anweisung;  
...  
Anweisung;
```



- **Oder bedingt etwas zusätzlich:**

```
Anweisung;  
if ( Bedingung ) Anweisung;  
Anweisung;
```



Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `while`-Schleife

```
while ( Bedingung erfüllt ) { ← Schleifenkopf  
    Anweisungen ausführen     ← Schleifenrumpf  
}
```

Solange die Bedingung erfüllt ist, werden die Anweisungen zwischen den geschweiften Klammern { } ausgeführt.

Danach wird hinter dem Schleifenrumpf fortgefahren.

Falls Rumpf nur eine Anweisung enthält, können Klammern { } entfallen.



Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `while`-Schleife

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {

    int x = 0;
    while (x < 10) {
        cout << x << " ";
        x = x + 1;
    }
    cout << endl;
    return 0;
}
```

Ausgabe:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



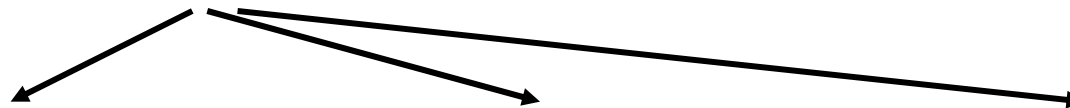
Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `while`-Schleife

Achtung:

Im Schleifenrumpf sollte eine Veränderung vorkommen, die den Wahrheitswert der Bedingung im Schleifenkopf beeinflusst!

⇒ Ansonsten: Endlosschleife!



```
int k = 0, x = 1;
while (k < 10) {
    x = x + 1;
}
```

Bedingung `k < 10`
wird niemals `false`

```
int k = 0, x = 1;
while (true) {
    x = x + 1;
}
```

Bedingung immer
`true`, niemals `false`

```
int k = 0, x = 1;
while (5) {
    x = x + 1;
}
```

Bedingung interpretiert
als Konstante `true`



Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `while`-Schleife

Ausgabe des druckbaren Standardzeichensatzes von C++
in 16er-Blöcken

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {

    unsigned char c = 32;
    while (c != 0) {
        cout << c;
        c = c + 1;
        if (c % 16 == 0) cout << endl;
    }
    return 0;
}
```

Veränderung



Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `do/while`-Schleife

```
do {  
    Anweisungen ausführen  
} while ( Bedingung erfüllt );
```

Schleifenrumpf

Schleifenfuß

Der Rechner tritt **auf jeden Fall** in den Schleifenrumpf ein, d.h. die Anweisungen zwischen den geschweiften Klammern { } werden ausgeführt.

Erst danach wird die Bedingung **zum ersten Mal** geprüft.

Solange Bedingung erfüllt ist, wird der Schleifenrumpf ausgeführt.

Danach wird hinter dem Schleifenfuß fortgefahren.

Falls der Rumpf nur eine Anweisung enthält, können Klammern { } entfallen.



Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `do/while`-Schleife

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    int x = 0;
    do {
        cout << x << " ";
        x = x + 1;
    } while (x < 10);
    cout << endl;
    return 0;
}
```

Ausgabe:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Achtung!

Weil wir Anfangswert von `x` und Bedingung kennen, wissen wir, dass der Rumpf mindestens einmal durchlaufen wird!

Das ist nicht immer so!



Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `while`-Schleife als `do/while`-Schleife

```
while (Bedingung erfüllt) {  
    Anweisungen ausführen;  
}
```



```
if (Bedingung erfüllt) {  
    do {  
        Anweisungen ausführen;  
    } while (Bedingung erfüllt);  
}
```



Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `do/while`-Schleife als `while`-Schleife

```
do {  
    Anweisungen ausführen;  
} while (Bedingung erfüllt);
```



```
Anweisungen ausführen;  
while (Bedingung erfüllt) {  
    Anweisungen ausführen;  
}
```



Kapitel 3: Kontrollstrukturen

Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Wann ist die `do/while`-Schleife sinnvoll?

Wenn wir zur Zeit der Programmerstellung wissen, dass der Schleifenrumpf **mindestens einmal** durchlaufen werden muss!



```
int n;  
do {  
    cout << "Anzahl Sterne (1-8): ";  
    cin >> n;  
    while (n < 1 || n > 8);  
    while (n--) cout << '*';  
}
```

Verlangt Eingabe einer Zahl so lange bis der Wert zwischen 1 und 8 ist

Kurzschreibweise:
Gibt Wert von `n` (hier an Bedingung),
erniedrigt dann `n` um 1



Kapitel 3: Kontrollstrukturen

Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Exkurs: Kurzschreibweisen für Inkrement / Dekrement

`x = ++k;` entspricht `k = k + 1; x = k;`

`x = k++;` entspricht `x = k; k = k + 1;`

`x = --k;` entspricht `k = k - 1; x = k;`

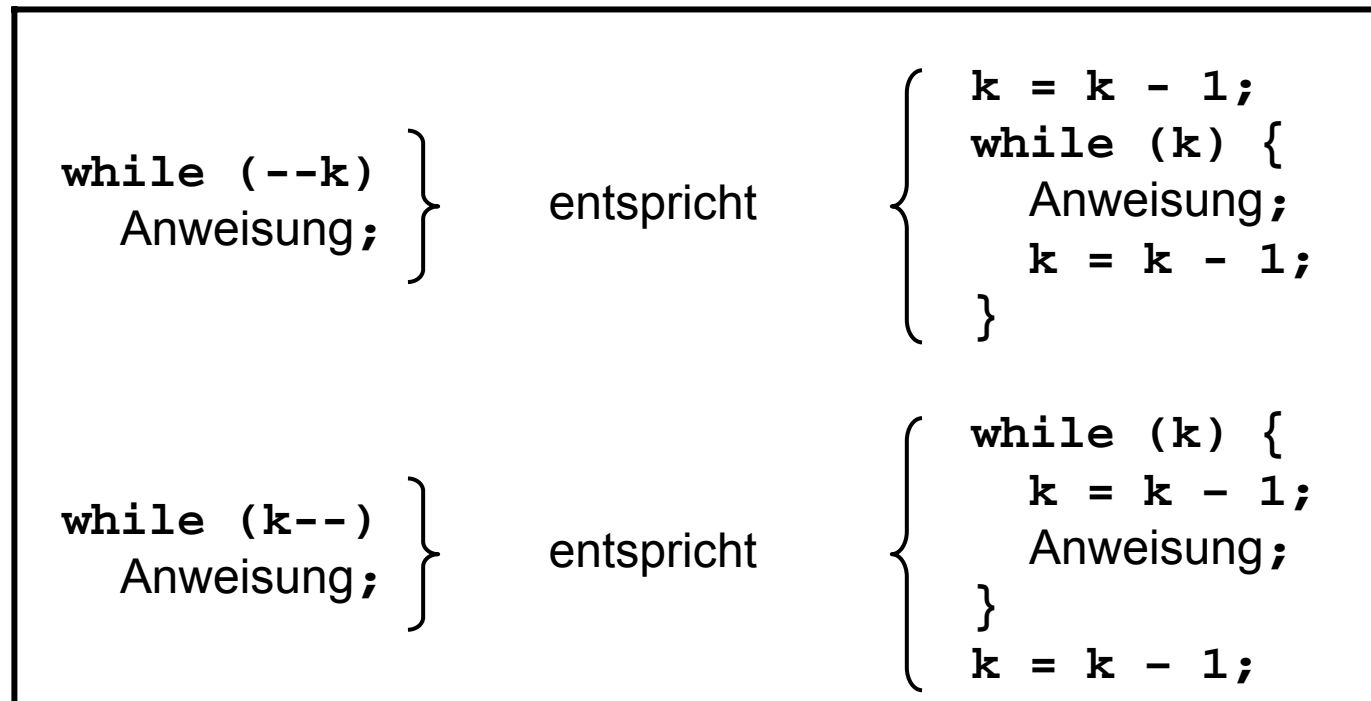
`x = k--;` entspricht `x = k; k = k - 1;`



Kapitel 3: Kontrollstrukturen

Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Exkurs: Kurzschreibweisen für Inkrement / Dekrement



(analog für ++k und k++)



Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Exkurs: Kurzschreibweisen für Zuweisungen

<code>k += 5;</code>	entspricht	<code>k = k + 5;</code>
<code>k -= j-1;</code>	entspricht	<code>k = k - (j-1);</code>
<code>k *= i+2;</code>	entspricht	<code>k = k * (i+2);</code>
<code>k /= i*2-1;</code>	entspricht	<code>k = k / (i*2-1);</code>
<code>k %= 16;</code>	entspricht	<code>k = k % 16;</code>
<code>k = i = j = 1;</code>	entspricht	<code>k = (i = (j = 1));</code>



Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `for` - Schleife

```
for ( Initialisierung; Bedingung; Veränderung ) {  
    Anweisungen ausführen;  
}
```

← Schleifenkopf

← Schleifenrumpf

Bei der **Initialisierung** wird Startwert des Schleifenzählers festgelegt.

Die **Bedingung** prüft, ob Endwert des Schleifenzählers noch nicht erreicht ist.

Mit der **Veränderung** wird die Bedingung beeinflusst.



Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- **Die for - Schleife**

```
for ( Initialisierung; Bedingung; Veränderung ) {  
    Anweisungen ausführen;  
}
```

1. Zuerst wird der Schleifenzähler initialisiert.
2. Falls Bedingung erfüllt:
 - a) Führe Anweisungen aus.
 - b) Führe Veränderung aus.
 - c) Weiter mit 2.
3. Falls Bedingung nicht erfüllt: Fahre nach Schleifenrumpf fort.



Kapitel 3: Kontrollstrukturen

Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `for` – Schleife: Beispiele

A) `for (k = 0; k < 10; k++) cout << k << ' ';`

Ausgabe:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

B) `for (k = 0; k < 10; k += 2) cout << k << ' ';`

Ausgabe:

0 2 4 6 8



Kapitel 3: Kontrollstrukturen

Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `for` – Schleife: Beispiele

```
C) float x;  
for (x = 0.0; x <= 3.0; x += 0.1)  
    cout << x << ": " << x*x << endl;
```

```
D) enum tagT { MO, DI, MI, DO, FR, SA, SO };  
tagT tag;  
int at = 0;  
for (tag = MO; tag <= FR; ++tag) at++;  
cout << "Arbeitstage: " << at << endl;
```



Kapitel 3: Kontrollstrukturen

Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `for` – Schleife:

Initialisierung, Bedingung, Veränderung sind **optional!**

```
int i = 9;  
for ( ; i >= 0; i--) cout << i << " ";
```


```
int i = 10;  
for ( ; --i >= 0; ) cout << i << " ";
```

```
int i = 10;  
for ( ; i > 0; ) { i--; cout << i << " ";
```

```
int i = 10;  
for ( ; ; ) cout << i << " ";
```

identische
Ausgabe:

Ziffern 9 bis 0
abwärts

Endlos-

schleife!



Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `break` – Anweisung (Teil 1)

Alternative Beendigungen von Schleifen:

```
for (i = 0; ; ) {  
    cout << i << " ";  
    if (i > 9) break;  
    i++;  
}
```

Die `break` – Anweisung unterbricht die Schleife sofort!

Es wird direkt hinter dem Schleifenrumpf fortgefahren!

Das funktioniert auch in Schleifenrumpfen von `while` und `do/while`!



Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `break` – Anweisung (Teil 1)

Alternative Beendigungen von Schleifen:

```
for (i = 0; i < 10; i++) {  
    cout << i << ": ";  
    for (j = 0; j < 10; j++) {  
        if (i + j >= 5) break;  
        cout << j << " ";  
    }  
    cout << endl;  
}
```



Die `break` – Anweisung unterbricht **nur** die **aktuelle** Schleife sofort!



Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `break` – Anweisung (Teil 1)

Ausgabe:

```
c:\windows\System32\cmd.exe
E:\EINI>inner_break.exe
0: 0 1 2 3 4
1: 0 1 2 3
2: 0 1 2
3: 0 1
4: 0
5:
6:
7:
8:
9:
E:\EINI>
```

Die `break` – Anweisung unterbricht **nur** die **aktuelle** Schleife sofort!



Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die berüchtigte `goto` – Anweisung: `goto Bezeichner;`

Alternative Beendigungen von Schleifen:

```
for (i = 0; ; ) {  
    cout << i << " ";  
    if (i > 9) goto marke;  
    i++;  
}  
marke: cout << "Schleife beendet!";
```



Bei der `goto` – Anweisung wird sofort zur angegebenen Markierung gesprungen!

Es wird direkt bei der Markierung fortgefahren!

Das funktioniert auch in Schleifenrümpfen von `while` und `do/while`!

Die Verwendung von `goto` ist niemals notwendig! Unbedingt vermeiden!



Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- **Die `continue` – Anweisung:**

Erzwingt einen sofortigen Sprung an das Schleifenende!

Nur der **aktuelle** Schleifendurchlauf wird beendet, nicht die ganze Schleife (wie bei **break**)!

```
for (i = 0; i < 10; i++) {  
    Anweisungen ausführen;  
    if (Bedingung) continue;  
    Anweisungen ausführen;  
}
```

Das funktioniert auch in Schleifenrümpfen von **while** und **do/while**!



Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- **Die `continue` – Anweisung:**

Ermöglicht manchmal besser lesbaren / nachvollziehbaren Programmcode.
Ist niemals wirklich notwendig.

```
for (i = 0; i < 10; i++) {  
    Anweisungen ausführen;  
    if (Bedingung) continue;  
    Anweisungen ausführen;  
}
```



```
for (i = 0; i < 10; i++) {  
    Anweisungen ausführen;  
    if (!Bedingung) Anweisungen ausführen;  
}
```



Kapitel 3: Kontrollstrukturen

Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `for` – Schleife als `while` – Schleife:

```
for ( Initialisierung; Bedingung; Veränderung ) {  
    Anweisungen ausführen;  
}
```



```
Initialisierung;  
while ( Bedingung ) {  
    Anweisungen ausführen;  
    Veränderung;  
}
```



Kapitel 3: Kontrollstrukturen

Steuerung des Programmablaufes: Wiederholungen

- Die `while` – Schleife als `for` – Schleife:

```
while ( Bedingung ) {  
    Anweisungen ausführen;  
}
```



```
for ( ; Bedingung; ) {  
    Anweisungen ausführen;  
}
```



Steuerung des Programmablaufes: Auswahl

- Einseitige Auswahl: `if`

```
if (Bedingung) Anweisung;
```

nur eine Anweisung ausführen

```
if (Bedingung) {  
    Anweisung ;  
    Anweisung ;  
    ...  
    Anweisung ;  
}
```

einen ganzen **Block** von Anweisungen ausführen

Wenn die Bedingung erfüllt ist,
dann wird die Anweisung oder der Block von Anweisungen ausgeführt,
sonst eben nicht!



Steuerung des Programmablaufes: Auswahl

- **Zweiseitige Auswahl: `if else`**

```
if (Bedingung)
  Anweisung1;
else
  Anweisung2;
```

wenn Bedingung erfüllt,
dann Anweisung1 ausführen,
ansonsten
Anweisung2 ausführen!

```
if (Bedingung) {
  Anweisungsblock1;
} ←
else {
  Anweisungsblock2;
}
```

Achtung!
Hier kein Semikolon hinter
der Klammer } erlaubt!



Steuerung des Programmablaufes: Auswahl

- **Zweiseitige Auswahl: `if else`**

Beispiel:

```
if (kunde.umsatz >= 100000) {
    kunde.bonus = 5000;
    kunde.skonto = 0.03;
    kunde.status = GuterKunde;
}
else {
    kunde.bonus = 2000;
    kunde.skonto = 0.02;
    kunde.status = NormalerKunde;
}
```

```
enum StatusT = {
    GuterKunde,
    NormalerKunde,
    SchlechterKunde
};
```

```
struct KundeT {
    int umsatz;
    int bonus;
    float skonto;
    statusT status;
};
```



Steuerung des Programmablaufes: Auswahl

- Mehrfache Auswahl: `if else` - Schachtelung (*nesting*)

```
if ( Bedingung1 ) Anweisung1;  
else  
    if ( Bedingung2 ) Anweisung2;  
    else  
        if ( Bedingung3 ) Anweisung3;  
        else Anweisung4;
```

Achtung!

Festlegung: Das **letzte else** bezieht sich auf das **letzte if**!

Erfordert Logik einen anderen Bezug, dann Klammern { } setzen!



Kapitel 3: Kontrollstrukturen

Steuerung des Programmablaufes: Auswahl

- Mehrfache Auswahl: `if else` - Schachtelung (*nesting*)

```
if ( Bedingung0 )  
    if ( Bedingung1 ) Anweisung1;  
    else  
        Anweisung2;
```

`else` bezieht sich
auf `Bedingung1`

```
if ( Bedingung0 ) {  
    if ( Bedingung1 ) Anweisung1;  
}  
else  
    Anweisung2;
```

`else` bezieht sich
auf `Bedingung0`

↓ äquivalent, aber ohne Klammern:

```
if ( !Bedingung0 ) Anweisung2;  
else if ( Bedingung1 ) Anweisung1;
```

B0	B1	
F	F	A2
F	T	A2
T	F	-
T	T	A1

F: false
T: true



Steuerung des Programmablaufes: Auswahl

- Mehrfache Auswahl: `if else` - Schachtelung (*nesting*)

```
if ( a > b ) cout << "a > b";  
if ( a < b ) cout << "a < b";  
if ( a == b ) cout << "a == b";
```

ohne Schachtelung:
immer 3 Vergleiche!

```
if ( a > b ) cout << "a > b";  
else  
    if ( a < b ) cout << "a < b";  
    else cout << "a == b";
```

mit Schachtelung:
1 oder 2 Vergleiche!

⇒ Effizienzsteigerung: Schnelleres Programm!



Steuerung des Programmablaufes: Auswahl

- **Mehrfache Auswahl: `switch`**

```
switch (Ausdruck) {  
    case c1: Anweisungen_1; break;  
    case c2: Anweisungen_2; break;  
  
    ...  
  
    case cn: Anweisungen_n; break;  
    default: Anweisungen;  
}
```

Der Ausdruck muss einen abzählbaren Datentyp ergeben:
`char, short, int, long, enum, bool (false < true)`

Konstanten `c1` bis `cn` müssen paarweise verschieden sein!

Ist `Ausdruck == Wert` einer Konstanten, dann werden Anweisungen bis `break` ausgeführt; sonst Anweisungen von `default`.



Steuerung des Programmablaufes: Auswahl

- **Mehrfache Auswahl: `switch` ohne `default`**

```
switch (Ausdruck) {  
    case c1: Anweisungen_1; break;  
    case c2: Anweisungen_2; break;  
  
    ...  
  
    case cn: Anweisungen_n; break;  
  
}
```

`default` – Zweig kann entfallen \Rightarrow

besser: `default` mit leerer Anweisung!

noch besser: `default` mit leerer Anweisung und Kommentar!

Weglassen nur selten sinnvoll, z.B. bei `enum` (alle Werte werden unterschieden).
Oder bei `bool` (nur 2 Werte), wo `if`-Anweisungen einfacher wären.



Kapitel 3: Kontrollstrukturen

Steuerung des Programmablaufes: Auswahl

- Mehrfache Auswahl: `switch` ohne `default`

```
switch (Ausdruck) {  
    case c1: Anweisungen_1; break;  
    case c2: Anweisungen_2; break;  
  
    ...  
  
    case cn: Anweisungen_n; break;  
    default: ; // leere Anweisung  
}
```

leere
Anweisung

Kommentar



Exkurs: Kommentare

Ein Kommentar im Programmtext

- dient der Kommentierung / Erklärung / Beschreibung des Programmcodes
- wird vom Compiler ignoriert

Nur in C++:

```
int a = 1; // Kommentar  
a = a + 3;
```

ignoriert wird ab // bis zum Ende der Zeile

In C und C++:

```
int a = 1; /* Kommentar:  
blablabla blabla */  
a = a + 3;
```

ignoriert werden alle Zeichen zwischen /* und */, auch über mehrere Zeilen!



Steuerung des Programmablaufes: Auswahl

- **Mehrfache Auswahl:** `switch` mit „fehlenden“ `break`'s

```
switch (Ausdruck) {  
    case c1:  
    case c2: Anweisungen_2; break;  
    case c3: Anweisungen_3;  
    case c4: Anweisungen_4; break;  
    case c5: Anweisungen_5; break;  
    default: Anweisungen;  
}
```

`break` führt zum Verlassen der `switch` – Anweisung!

Fehlt am Ende eines `case`-Zweiges ein `break`, dann werden Anweisungen der nachfolgenden `case`-Zweige ausgeführt bis auf ein `break` gestossen wird.



Steuerung des Programmablaufes: Auswahl

- Mehrfache Auswahl: `switch`

Beispiel: Abfrage, ob weiter gemacht werden soll; Eingabe nur j, J, n oder N

```
char c;           // einzulesendes Zeichen
bool OK;          // true, falls Eingabe in {j,J,n,N}
bool weiter;     // true, falls weiter gemacht wird
do {
    cin >> c;
    switch (c) {
        case 'j':
        case 'J': OK = weiter = true; break;
        case 'n':
        case 'N': OK = true; weiter = false; break;
        default : OK = false;
    }
} while (!OK);
```