


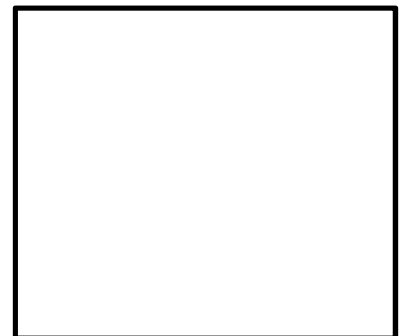
Algorithmische Grundstrukturen I – Sequenzen (Folgen)

1. Charakterisieren Sie die Algorithmusstruktur **Sequenz (Folge)**.

2. Stellen Sie allgemeine Beispiele für die Abarbeitung von **n Anweisungen** für die verschiedenen Notationsformen dar.

verbal formalisiert	grafisch (Struktogramm)	Programm (Object Pascal)
		

3. Formulieren Sie verbal formalisiert einen Algorithmus zur Berechnung von Umfang **u** und Flächeninhalt **A** eines beliebigen Rechtecks mit den Seiten **a** und **b**. Erstellen Sie anschließend ein Struktogramm für diesen Algorithmus.



4. Für eine Theater- bzw. Museumskasse soll ein Programm entwickelt werden, dass den MitarbeiterInnen das Kassieren erleichtern soll.

- a) Überlegen Sie welche Anforderungen an ein praktikables Kassensprogramm zu stellen sind.
- b) Skizzieren Sie eine mögliche Programmoberfläche (GUI – graphical user interface).
- c) Entwickeln Sie einen Algorithmus zur Lösung der Aufgabe. Stellen Sie ihn mithilfe eines Struktogramms dar.
- d) Erstellen Sie das Programm mit der Entwicklungsumgebung LAZARUS.
- e) Überlegen Sie anschließend wie das Programm noch weiter entwickelt / verbessert werden könnte.