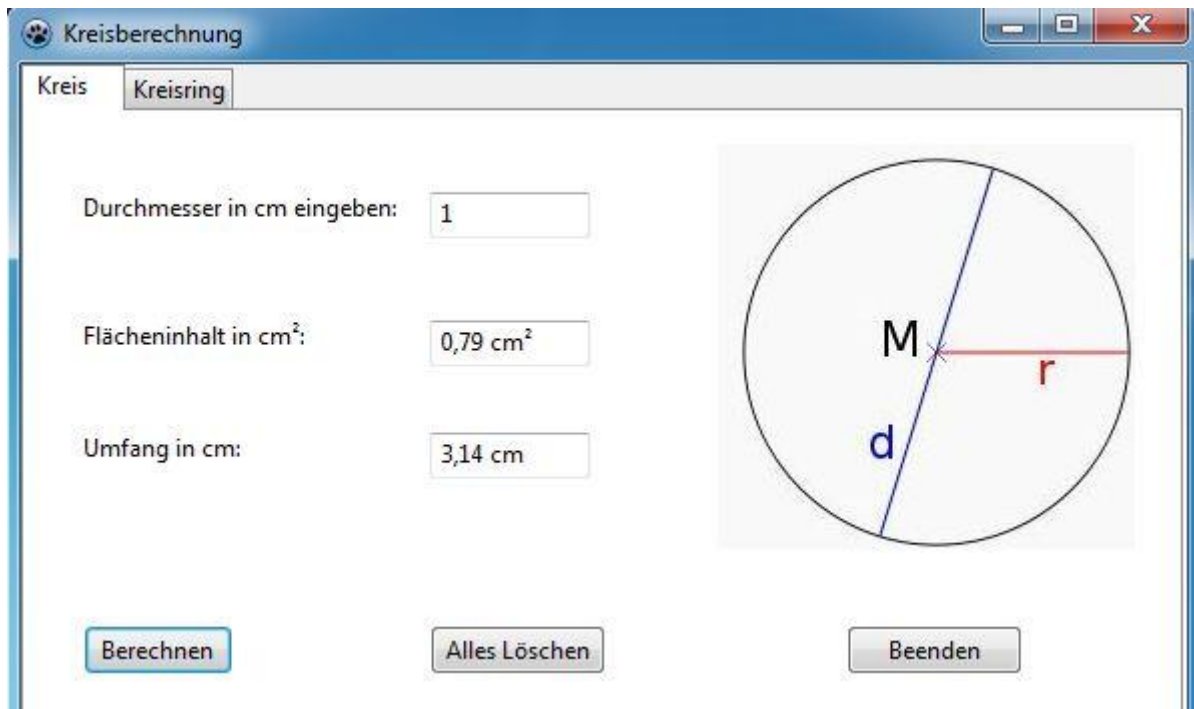
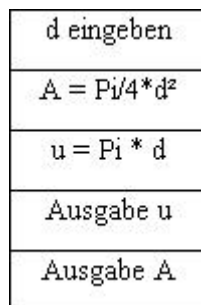


## Algorithmische Grundstrukturen I – Sequenzen (Beispielprogramm Kreisberechnung)

### Vorschlag für eine grafische Benutzeroberfläche (GUI) - Kreisberechnung



### Struktogramm Kreisbrechnung



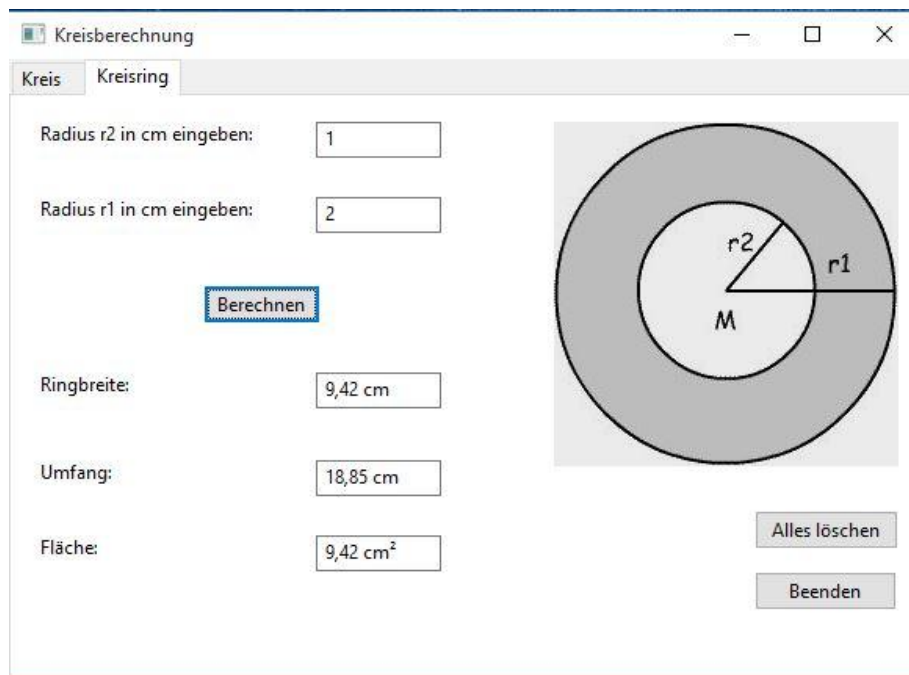
### Programmtext in Object Pascal

```

procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var d,u, A: real;
begin
  d := StrToFloat(Edit1.Text);
  u := Pi*d;
  A := Pi/4*Power(d,2);
  Edit2.Text:= FloatToStrF(A,ffFixed,6,2) + ' cm²';
  Edit3.Text:= FloatToStrF(u,ffFixed,6,2) + ' cm';
end;

```

## Vorschlag für eine grafische Benutzeroberfläche (GUI) - Kreisring



### Struktogramm Kreisbrechnung

Eingabe r2
Eingabe r1
$a := r2 - r1$
$u := 2 * \text{Pi} * (r1 + r2)$
$A := \text{Pi} * (r1^2 - r2^2)$
Ausgabe: a
Ausgabe: u
Ausgabe: A

### Programmtext in Object Pascal

```

procedure TForm1.Button5Click(Sender: TObject);
var r1, r2, u, F, a: real;
begin
  r2 := StrToFloat(Edit5.Text);
  r1 := StrToFloat(Edit6.Text);
  a := r1 - r2;
  u := 2 * Pi * (r1 + r2);
  F := Pi * (Power(r1, 2) - Power(r2, 2));
  Edit7.Text := FloatToStrF(a, ffFixed, 6, 2) + ' cm';
  Edit8.Text := FloatToStrF(u, ffFixed, 6, 2) + ' cm';
  Edit9.Text := FloatToStrF(F, ffFixed, 6, 2) + ' cm²';
end;

```