

Protokoll 26.11.12 und 10.12.12

Thema: *Delphi*

Anweisungen und Abfragen

In der Stunde am 25.11.12 haben wir die in der letzten Stunde verwendeten Anweisungen und Abfragen besprochen.

Anfangen haben wir mit **Anweisungen**, diese werden **durch ein Semikolon getrennt** und geben eine bestimmte Anweisung für das Programm.

Beispiel: `imBild1.visible := true;`

Um **mehrere Anweisungen** ausführen zu lassen, benutzt man **Anweisungsblöcke**. Sie beginnen mit **begin** und enden mit **end**.

```
begin  
    Anweisung 1;  
    Anweisung 2;  
    :  
    :  
    Anweisung n;  
end;
```

Danach haben wir die **if-Abfrage** besprochen. Wenn ein Objekt eine bestimmte Bedingung erfüllt, werden eine oder mehrere Anweisungen ausgeführt.

Erfüllt das Objekt oder die Bedingung nicht und soll deswegen eine andere Anweisung ausführen, so benutzt man eine **else-Zweig**. Zu beachten ist dabei, dass **vor dem else kein Semikolon** stehen darf.

if-Abfrage:

```
if Bedingung then  
    Anweisung oder Anweisungsgruppe
```

else-Zweig:

```
else  
    Anweisung oder Anweisungsgruppe
```

Diese Abfragen können auch verschachtelt werden.

Beispiel: 3 Bilder

```
if imBild1.visible then
...
else
    if imBild2.visible then
        ...
    else
        ...
```

Für unsere neue Aufgabe eine Ampelschaltung zu programmieren brauchen wir die verschachtelte if-Abfrage um die Farben mit dem Klicken auf einen Knopf zu ändern.

```
if (x=A) then {A wahr}
    Anweisung A {B oder C wahr}
Else
    if (x=B) then
        Anweisung B
    Else
        Anweisung C
```

In geschweiften Klammern ({ , }) werden **Kommentare** hinzugefügt um das Programm besser zu verstehen.