Begriffe des Programmierens – Musterlösung

**Elementaranweisung**

Eine „kleinste“ Anweisung, die nicht in Teilanweisungen zerlegt werden kann.

Im Hamsterszenario gibt es folgende vier Elementaranweisungen:

**Geh vor.** Der Hamster geht eine Kachel vorwärts.

**Nimm ein Korn.** Der Hamster nimmt ein Korn von der Kachel.

**Dreh dich linksum.** Der Hamster dreht sich auf seiner aktuellen Kachel nach links.

**Gib ein Korn.** Der Hamster legt auf seine Kachel ein Korn.

**Funktion**

Eine Elementar-/Anweisung, die die Begriffe *wahr* oder *falsch* antwortet (oder andere Werte).

Im Hamsterszenario gibt es folgende drei elementaren Funktionen:

**Vorne ist frei.** Wahr, wenn die Kachel vor dem Hamster frei (keine Mauer) ist.

**Da ist ein Korn.** Wahr, wenn auf der aktuellen Kachel des Hamsters ein Korn ist.

**Das Maul ist leer.** Wahr, wenn der Hamster keine Körner im Maul hat.

**Prozedur**

Eine Zusammensetzung von Elementaranweisungen und/oder Prozeduren.

Schreib bitte pro Seite nur eine Prozedur auf. Dadurch hast du im Ordner eine gute Übersicht über die Prozeduren und genügend Platz, falls du daran etwas ändern musst.

**Programm**

Eine oder mehrere Prozeduren zu einem bestimmten Zweck. Darunter ist eine Hauptprozedur.

Der ganze Ordner ist das Programm.

**Bug (Käfer)**

Ein Programmfehler. Es kommt zu einem Programmabsturz (Error), weil eine Anweisung nicht ausgeführt werden kann. Der Programmierer hätte daran denken müssen.