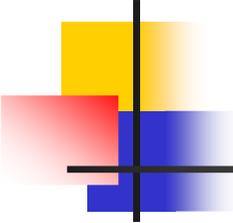


Kontrollanweisungen

Auswahanweisungen,
Iterationsanweisungen, Blöcke,
Sprunganweisungen



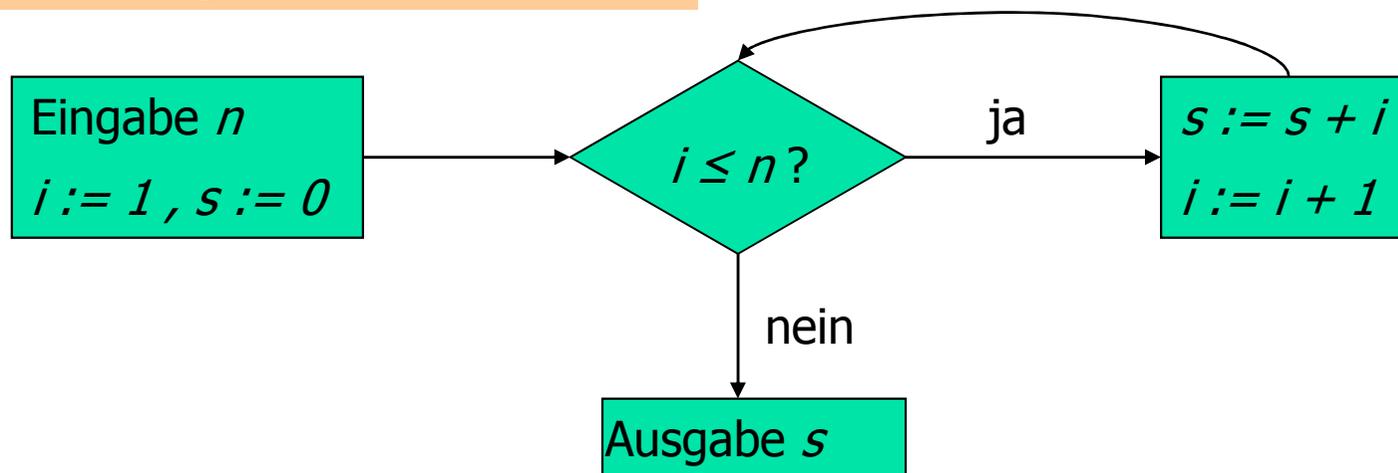
Kontrollfluss

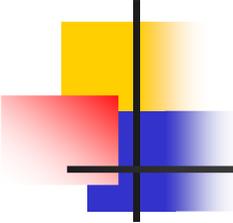
- bisher *linear* (von oben nach unten)
- Für interessante Programme braucht man "*Verzweigungen*" und "*Sprünge*"

Kontrollfluss

- bisher *linear* (von oben nach unten)
- Für interessante Programme braucht man "*Verzweigungen*" und "*Sprünge*"

Berechnung von $1 + 2 + \dots + n$:

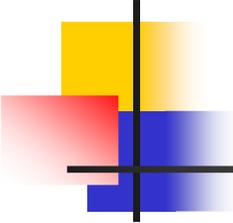




Auswahlweisungen

realisieren "Verzweigungen"

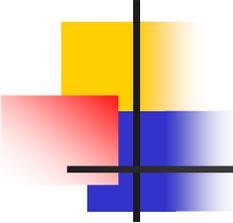
- **if** Anweisung
- **if-else** Anweisung



if-Anweisung

```
if ( condition )  
    statement
```

- *statement* : beliebige Anweisung
(*Rumpf* der if-Anweisung)
- *condition* : konvertierbar nach `bool`

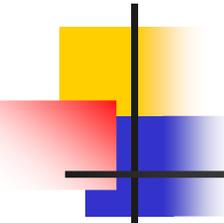


if-Anweisung

```
if ( condition )  
    statement
```

Wenn *condition* Wert *true* hat, dann wird *statement* ausgeführt.

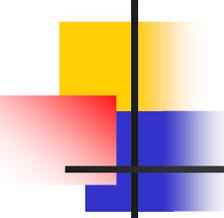
```
int a;  
std::cin >> a;  
if (a % 2 == 0)  
    std::cout << "even";
```



if-else Anweisung

```
if ( condition )  
    statement1  
else  
    statement2
```

- *condition* : konvertierbar nach **bool**
- *statement1* : Rumpf des **if**-Zweiges
- *statement2* : Rumpf des **else**-Zweiges

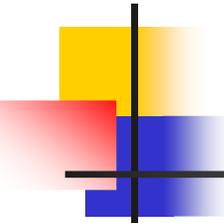


if-else Anweisung

```
if ( condition )  
    statement1  
else  
    statement2
```

Wenn *condition* Wert *true* hat, dann wird *statement1* ausgeführt; andernfalls wird *statement2* ausgeführt.

```
int a;  
std::cin >> a;  
if ( a % 2 == 0 )  
    std::cout << "even";  
else  
    std::cout << "odd";
```



if-else Anweisung

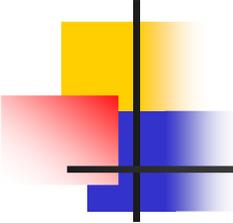
```
if ( condition )  
    statement1  
else  
    statement2
```

Layout:

← Einrückung!

← Einrückung!

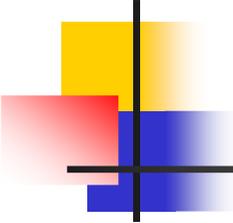
```
int a;  
std::cin >> a;  
if ( a % 2 == 0 )  
    std::cout << "even";  
else  
    std::cout << "odd";
```



Iterationsanweisungen

realisieren "Schleifen"

- **for**-Anweisung
- **while**-Anweisung
- **do**-Anweisung



Berechne $1 + 2 + \dots + n$

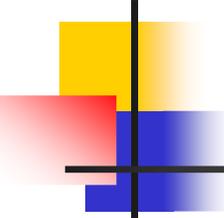
```
// Program: sum_n.cpp
// Compute the sum of the first n natural numbers.

#include <iostream>

int main()
{
    // input
    std::cout << "Compute the sum 1+...+n for n =? ";
    unsigned int n;
    std::cin >> n;

    // computation of sum_{i=1}^n i
    unsigned int s = 0;
    for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i) s += i;

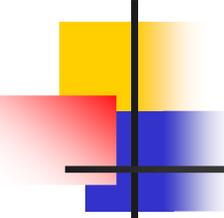
    // output
    std::cout << "1+...+" << n << " = " << s << ".\n";
    return 0;
}
```



for-Anweisung

```
for ( init-statement condition; expression )  
    statement
```

- *init-statement* : Ausdrucksanweisung, Deklarationsanweisung, Nullanweisung
- *condition* : konvertierbar nach bool
- *expression* : beliebiger Ausdruck
- *statement* : beliebige Anweisung (*Rumpf* der `for`-Anweisung)

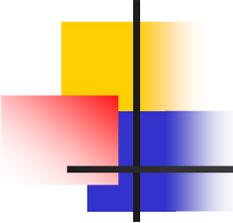


for-Anweisung

```
for ( init-statement condition; expression )  
    statement
```

Deklarationsanweisung:

```
for ( unsigned int i = 1; i <= n; ++i )  
    s += i;
```

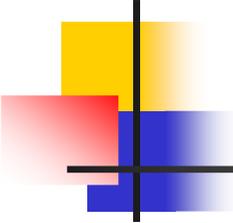


for-Anweisung

```
for ( init-statement condition; expression )  
    statement
```

Ausdruck vom Typ `bool`:

```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)  
    s += i;
```

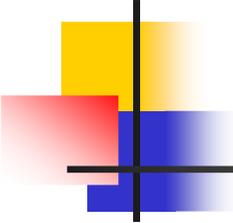


for-Anweisung

```
for ( init-statement condition; expression )  
    statement
```

Ausdruck vom Typ `unsigned int`:

```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)  
    s += i;
```

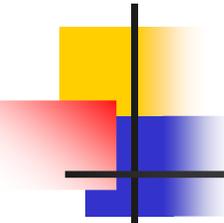


for-Anweisung

```
for ( init-statement condition; expression )  
    statement
```

Ausdrucksanweisung:

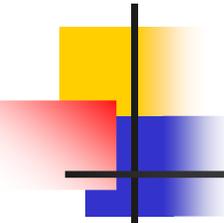
```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)  
    s += i; // Rumpf
```



for-Anweisung: Semantik

```
for ( init-statement condition; expression )  
    statement
```

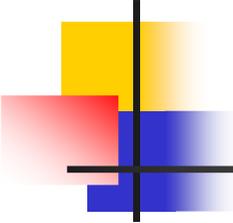
- *init-statement* wird ausgeführt.



for-Anweisung: Semantik

```
for ( init-statement condition; expression )  
    statement
```

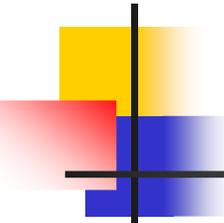
- *init-statement* wird ausgeführt.
- *condition* wird ausgewertet.
 - *true* : Iteration beginnt.



for-Anweisung: Semantik

```
for ( init-statement condition; expression )  
    statement
```

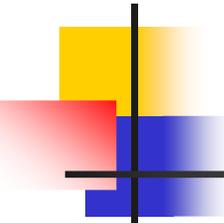
- *init-statement* wird ausgeführt.
- *condition* wird ausgewertet.
 - *false* : for-Anweisung wird beendet.



for-Anweisung: Semantik

```
for ( init-statement condition; expression )  
    statement
```

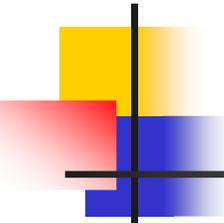
- *init-statement* wird ausgeführt.
- *condition* wird ausgewertet.
 - *true* : Iteration beginnt.
 - *statement* wird ausgeführt.



for-Anweisung: Semantik

```
for ( init-statement condition; expression )  
    statement
```

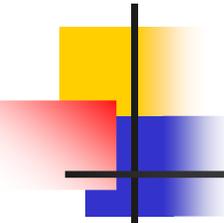
- *init-statement* wird ausgeführt.
- *condition* wird ausgewertet.
 - *true* : Iteration beginnt.
 - *statement* wird ausgeführt.
 - *expression* wird ausgewertet.



for-Anweisung: Semantik

```
for ( init-statement condition; expression )  
    statement
```

- *init-statement* wird ausgeführt.
 - *condition* wird ausgewertet.
 - *true* : Iteration beginnt.
 - *statement* wird ausgeführt.
 - *expression* wird ausgewertet.
 - *false* : for-Anweisung wird beendet.
- 

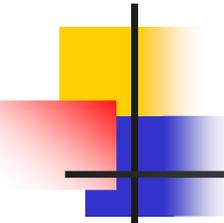


for-Anweisung: Beispiel

```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)  
    s += i;
```

Annahme: `n == 2`

`s == 0`



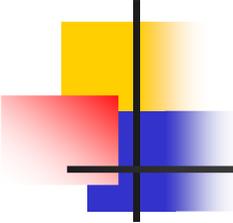
for-Anweisung: Beispiel

```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)  
    s += i;
```

Annahme: `n == 2`

`s == 0`

`i == 1`



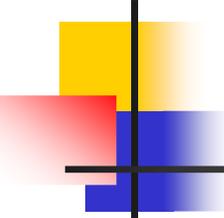
for-Anweisung: Beispiel

```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
    s += i;
```

Annahme: `n == 2`

`s == 0`

`i == 1` `i <= 2` ?



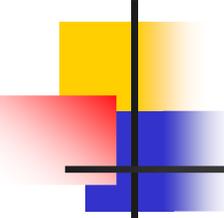
for-Anweisung: Beispiel

```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
    s += i;
```

Annahme: `n == 2`

`s == 0`

`i == 1` *true*



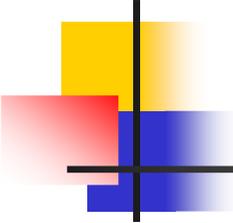
for-Anweisung: Beispiel

```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
    s += i;
```

Annahme: `n == 2`

`s == 0`

`s == 1` ← `i == 1 true`



for-Anweisung: Beispiel

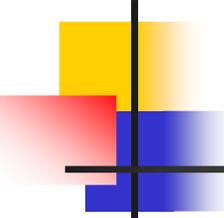
```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
    s += i;
```

Annahme: `n == 2`

`s == 0`

`s == 1` ← `i == 1 true`

`i == 2`



for-Anweisung: Beispiel

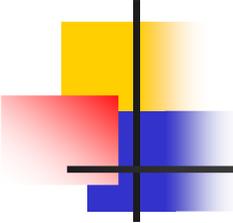
```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
    s += i;
```

Annahme: `n == 2`

`s == 0`

`s == 1` ← `i == 1 true`

`i == 2 i <= 2 ?`



for-Anweisung: Beispiel

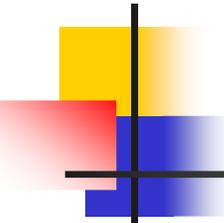
```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
    s += i;
```

Annahme: `n == 2`

`s == 0`

`s == 1` ← `i == 1 true`

`i == 2 true`



for-Anweisung: Beispiel

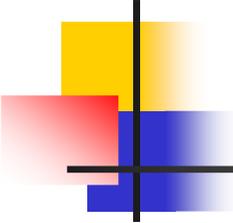
```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
    s += i;
```

Annahme: `n == 2`

`s == 0`

`s == 1` ← `i == 1 true`

`s == 3` ← `i == 2 true`



for-Anweisung: Beispiel

```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
    s += i;
```

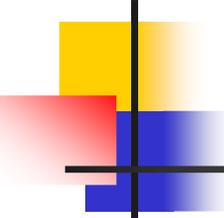
Annahme: `n == 2`

`s == 0`

`s == 1` ← `i == 1 true`

`s == 3` ← `i == 2 true`

`i == 3`



for-Anweisung: Beispiel

```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
    s += i;
```

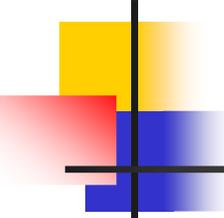
Annahme: `n == 2`

`s == 0`

`s == 1` ← `i == 1 true`

`s == 3` ← `i == 2 true`

`i == 3 i <= 2 ?`



for-Anweisung: Beispiel

```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
    s += i;
```

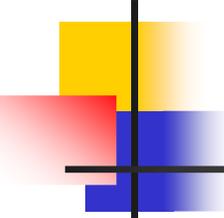
Annahme: `n == 2`

`s == 0`

`s == 1` ← `i == 1` *true*

`s == 3` ← `i == 2` *true*

`i == 3` *false*



for-Anweisung: Beispiel

```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
    s += i;
```

Annahme: `n == 2`

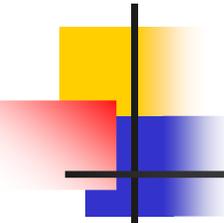
`s == 0`

`s == 1` ← `i == 1` *true*

`s == 3` ← `i == 2` *true*

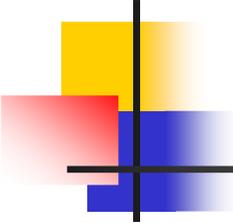
`i == 3` *false*

`s == 3`



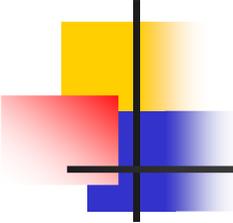
Der kleine Gauss (1777-1855)

- o Mathe-Lehrer wollte seine Schüler mit folgender Aufgabe beschäftigen:
"berechne die Summe der Zahlen
1 bis 100 !"



Der kleine Gauss (1777-1855)

- Mathe-Lehrer wollte seine Schüler mit folgender Aufgabe beschäftigen:
 “berechne die Summe der Zahlen
 1 bis 100 !”
- Gauss war nach einer Minute fertig.

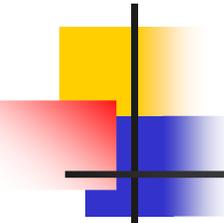


Der kleine Gauss (1777-1855)

- o Die Lösung von Gauss:

- o gesuchte Zahl ist

$$1 + 2 + 3 + \dots + 98 + 99 + 100$$



Der kleine Gauss (1777-1855)

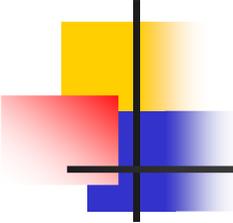
- o Die Lösung von Gauss:

- o gesuchte Zahl ist

$$1 + 2 + 3 + \dots + 98 + 99 + 100$$

- o das ist die Hälfte von

$$1 + 2 + 3 + \dots + 98 + 99 + 100 + \\ 100 + 99 + 98 + \dots + 3 + 2 + 1$$



Der kleine Gauss (1777-1855)

- o Die Lösung von Gauss:

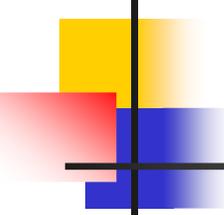
- o gesuchte Zahl ist

$$1 + 2 + 3 + \dots + 98 + 99 + 100$$

- o das ist die Hälfte von

$$\begin{aligned} &1 + 2 + 3 + \dots + 98 + 99 + 100 + \\ &100 + 99 + 98 + \dots + 3 + 2 + 1 = \\ &101 + 101 + 101 + \dots + 101 + 101 + 101 \end{aligned}$$

100 mal



Der kleine Gauss (1777-1855)

- o Die Lösung von Gauss:

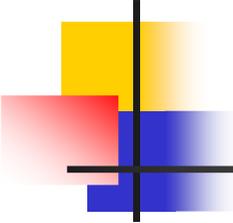
- o gesuchte Zahl ist

$$1 + 2 + 3 + \dots + 98 + 99 + 100$$

- o das ist die Hälfte von

$$1 + 2 + 3 + \dots + 98 + 99 + 100 + \\ 100 + 99 + 98 + \dots + 3 + 2 + 1 =$$

10100



Der kleine Gauss (1777-1855)

- o Die Lösung von Gauss:

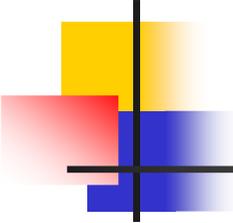
- o gesuchte Zahl ist

$$1 + 2 + 3 + \dots + 98 + 99 + 100$$

- o das ist die Hälfte von

$$\begin{aligned} &1 + 2 + 3 + \dots + 98 + 99 + 100 + \\ &100 + 99 + 98 + \dots + 3 + 2 + 1 = \\ & \hspace{15em} 10100 \end{aligned}$$

Antwort: 5050

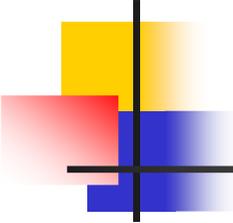


for-Anweisung: Terminierung

```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
    s += i;
```

Hier und meistens:

- *expression* ändert einen Wert, der in *condition* vorkommt
- nach endlich vielen Iterationen hat *condition* Wert *false*: **Terminierung**

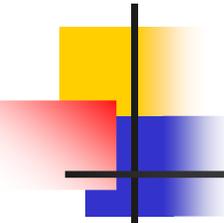


Endlosschleifen

- o sind leicht zu produzieren:

```
for ( i i ) i
```

↑
Leere *condition* hat Wert *true*



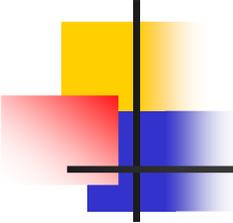
Endlosschleifen

- o sind leicht zu produzieren:

```
for ( i i ) i
```



Leere *expression* hat keinen Effekt

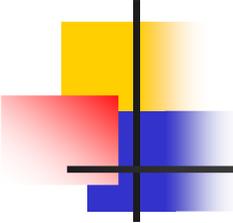


Endlosschleifen

- o sind leicht zu produzieren:

```
for ( i i ) i
```

↑ ↑
Null-Anweisungen

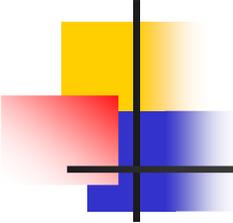


Endlosschleifen

- o sind leicht zu produzieren:

```
for (e; v; e) r;
```

↑ ↑
Null-Anweisungen



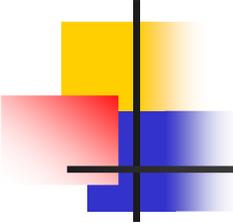
Endlosschleifen

- sind leicht zu produzieren:

```
for (e; v; e) r;
```

↑ ↑
Null-Anweisungen

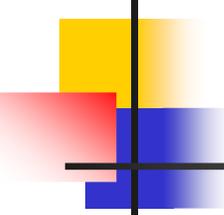
- ...aber nicht automatisch zu erkennen.



Halteproblem

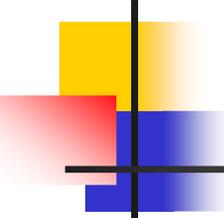
Satz (siehe VL von J. Hromkovic):

Es gibt kein C++ Programm, das für jedes C++ Programm ***P*** und jede Eingabe ***I*** korrekt feststellen kann, ob das Programm ***P*** bei Eingabe von ***I*** terminiert.



Beispiel: Primzahltest

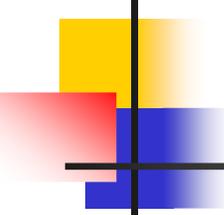
$n \geq 2$ ist Primzahl genau dann, wenn
kein d in $\{2, \dots, n-1\}$ ein Teiler von n ist.



Beispiel: Primzahltest

$n \geq 2$ ist Primzahl genau dann, wenn kein d in $\{2, \dots, n-1\}$ ein Teiler von n ist.

```
unsigned int d;  
for (d = 2; n % d != 0; ++d);
```



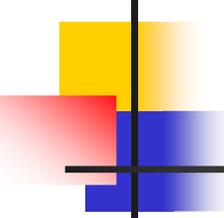
Beispiel: Primzahltest

$n \geq 2$ ist Primzahl genau dann, wenn kein d in $\{2, \dots, n-1\}$ ein Teiler von n ist.

```
unsigned int d;  
for (d = 2; n % d != 0; ++d);
```

Rumpf ist die Null-Anweisung!





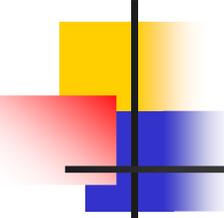
Beispiel: Primzahltest

$n \geq 2$ ist Primzahl genau dann, wenn kein d in $\{2, \dots, n-1\}$ ein Teiler von n ist.

```
unsigned int d;  
for (d = 2; n % d != 0; ++d);
```

Beobachtung 1:

Nach der `for`-Anweisung gilt $d \leq n$.



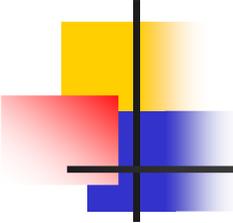
Beispiel: Primzahltest

$n \geq 2$ ist Primzahl genau dann, wenn kein d in $\{2, \dots, n-1\}$ ein Teiler von n ist.

```
unsigned int d;  
for (d = 2; n % d != 0; ++d);
```

Beobachtung 2:

n ist Primzahl genau dann wenn $d = n$.



Beispiel: Primzahltest

```
// Program: prime.cpp
// Test if a given natural number is prime.

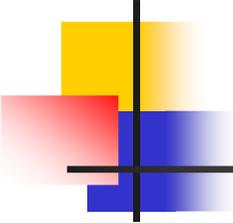
#include <iostream>

int main ()
{
    // Input
    unsigned int n;
    std::cout << "Test if n>1 is prime for n =? ";
    std::cin >> n;

    // Computation: test possible divisors d
    unsigned int d;
    for (d = 2; n % d != 0; ++d);

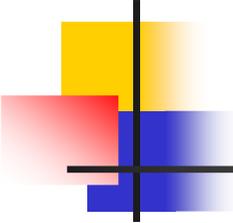
    // Output
    if (d < n)
        // d is a divisor of n in {2,...,n-1}
        std::cout << n << " = " << d << " * " << n / d << ".\n";
    else
        // no proper divisor found
        std::cout << n << " is prime.\n";

    return 0;
}
```



Blöcke

- gruppieren mehrere Anweisungen zu *einer neuen* Anweisung



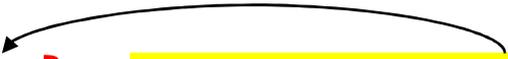
Blöcke

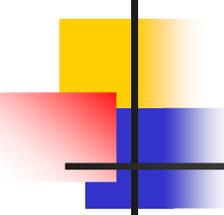
- gruppieren mehrere Anweisungen zu *einer neuen* Anweisung

{ statement1 statement2 ... statementN }

- Beispiele:

- `int main() { ... }` Block (Rumpf der main-Funktion)





Blöcke

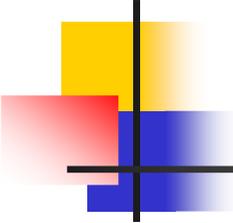
- gruppieren mehrere Anweisungen zu *einer neuen* Anweisung

```
{ statement1 statement2 ... statementN }
```

- Beispiele:

- `int main() { ... }` Block (Schleifenrumpf)

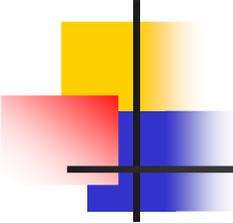
- ```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i) {
 s += i;
 std::cout << "partial sum is " << s << "\n";
}
```



# Sichtbarkeit

---

Deklaration in einem Block ist ausserhalb des Blocks nicht "sichtbar".



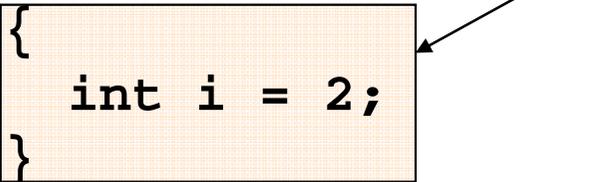
# Sichtbarkeit

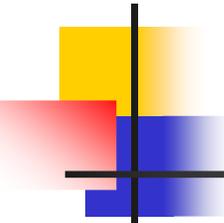
---

Deklaration in einem Block ist ausserhalb des Blocks nicht "sichtbar".

```
int main ()
{
 {
 int i = 2;
 }
 std::cout << i; // Fehler: undeklariertes Name
 return 0;
}
```

block



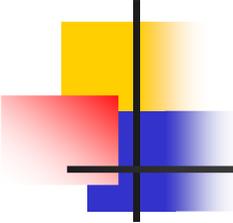


# Kontrollanweisung "=" Block

---

Kontrollanweisungen verhalten sich in diesem Zusammenhang wie Blöcke:

```
int main()
{
 for (unsigned int i = 0; i < 10; ++i) s += i;
 std::cout << i; // Fehler: undeklariertes Name
 return 0;
}
```

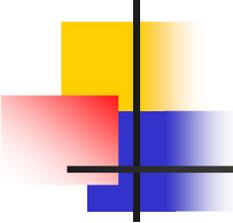


# Deklarative Region...

---

...einer Deklaration:

Programmteil, in dem diese vorkommt:



# Deklarative Region...

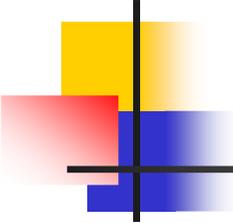
---

...einer Deklaration:

Programmteil, in dem diese vorkommt:

- o Block

```
{
 int i = 2;
}
```



# Deklarative Region...

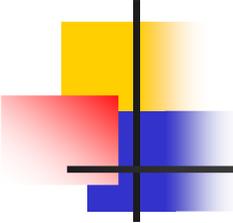
---

...einer Deklaration:

Programmteil, in dem diese vorkommt:

- o Block
- o Kontrollanweisung

```
for (unsigned int i = 0; i < 10; ++i) s += i;
```



# Deklarative Region...

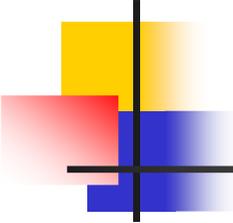
---

...einer Deklaration:

Programmteil, in dem diese vorkommt:

- Block
- Kontrollanweisung
- Funktionsrumpf

```
int main()
{
 int i = 2;
 return 0;
}
```

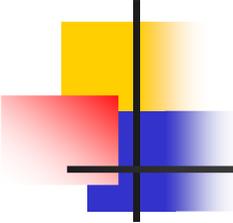


# Potentieller Gültigkeitsbereich

---

...einer Deklaration:

Programmteil, in dem diese potentiell sichtbar ist (ab Deklaration bis Ende der deklarativen Region):



# Potentieller Gültigkeitsbereich

---

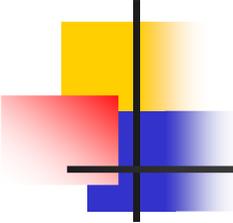
...einer Deklaration:

Programmteil, in dem diese potentiell sichtbar ist (ab Deklaration bis Ende der deklarativen Region):

```
{
 int i = 2;
}
```

```
int main()
{
 int i = 2;
 return 0;
}
```

```
for (unsigned int i = 0; i < 10; ++i) s += i;
```

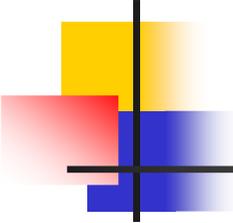


# Gültigkeitsbereich...

---

...einer Deklaration:

- Programmteil, in dem diese sichtbar ist (d.h. benutzt werden kann)

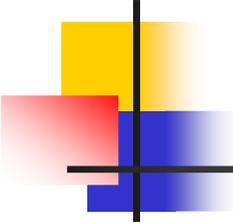


# Gültigkeitsbereich...

---

...einer Deklaration:

- Programmteil, in dem diese sichtbar ist (d.h. benutzt werden kann)
- Meistens gleich dem potentiellen Gültigkeitsbereich...



# Gültigkeitsbereich...

---

...einer Deklaration:

- o Programmteil, in dem diese sichtbar ist (d.h. benutzt werden kann)
- o Meistens gleich dem potentiellen Gültigkeitsbereich...
- o ...aber nicht immer!

```
#include <iostream>

int main()
{
 int i = 2;

 for (int i = 0; i < 5; ++i)
 // outputs 0, 1, 2, 3, 4
 std::cout << i;

 // outputs 2
 std::cout << i;

 return 0;
}
```

# Gültigkeitsbereich...

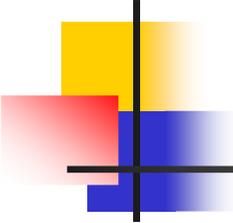
Deklaration des *gleichen Namens* im potentiellen Gültigkeitsbereich **einer Deklaration** ist erlaubt (aber nicht empfohlen).

```
#include <iostream>

int main()
{
 int i = 2;
 for (int i = 0; i < 5; ++i)
 // outputs 0, 1, 2, 3, 4
 std::cout << i;

 // outputs 2
 std::cout << i;

 return 0;
}
```



# Gültigkeitsbereich...

---

...einer Deklaration:

- o Potentieller Gültigkeitsbereich...

```
#include <iostream>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
 int i = 2;
```

```
 for (int i = 0; i < 5; ++i)
```

```
 // outputs 0, 1, 2, 3, 4
```

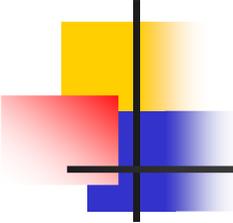
```
 std::cout << i;
```

```
 // outputs 2
```

```
 std::cout << i;
```

```
 return 0;
```

```
}
```



# Gültigkeitsbereich...

...einer Deklaration:

- o Potentieller Gültigkeitsbereich *minus* potentielle Gültigkeitsbereiche von Deklarationen des gleichen Namens darin

```
#include <iostream>
```

```
int main()
{
```

```
 int i = 2;
```

```
 for (int i = 0; i < 5; ++i)
```

```
 // outputs 0, 1, 2, 3, 4
```

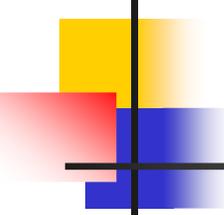
```
 std::cout << i;
```

```
 // outputs 2
```

```
 std::cout << i;
```

```
 return 0;
```

```
}
```

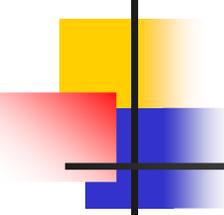


# Automatische Speicherdauer

---

Lokale Variablen (Deklaration in Block)

- werden bei jedem Erreichen ihrer Deklaration neu "angelegt", d.h.
  - Speicher / Adresse wird zugewiesen
  - evtl. Initialisierung wird ausgeführt

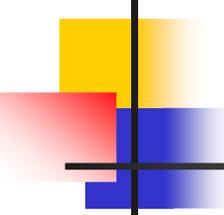


# Automatische Speicherdauer

---

## Lokale Variablen (Deklaration in Block)

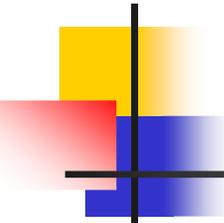
- werden bei jedem Erreichen ihrer Deklaration neu "angelegt", d.h.
  - Speicher / Adresse wird zugewiesen
  - evtl. Initialisierung wird ausgeführt
- werden am Ende ihrer deklarativen Region "abgebaut" (Speicher wird freigegeben, Adresse wird ungültig)



# Automatische Speicherdauer

---

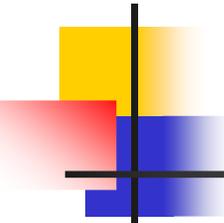
```
int i = 5;
for (int j = 0; j < 5; ++j) {
 std::cout << ++i; // outputs
 int k = 2;
 std::cout << --k; // outputs
}
```



# Automatische Speicherdauer

---

```
int i = 5;
for (int j = 0; j < 5; ++j) {
 std::cout << ++i; // outputs 6, 7, 8, 9, 10
 int k = 2;
 std::cout << --k; // outputs 1, 1, 1, 1, 1
}
```

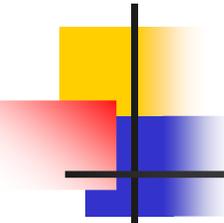


# while-Anweisungen

---

```
while (condition)
 statement
```

- *statement* : beliebige Anweisung (Rumpf der **while**-Anweisung)
- *condition* : konvertierbar nach **bool**



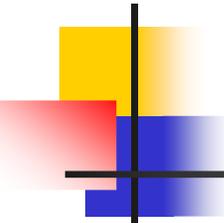
# while-Anweisungen

---

```
while (condition)
 statement
```

- o ist äquivalent zu

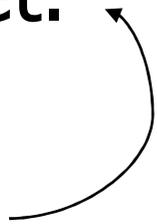
```
for (; condition ;)
 statement
```

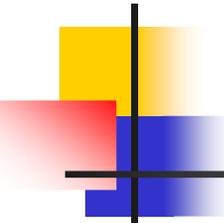


# while-Anweisung: Semantik

---

```
while (condition)
 statement
```

- *condition* wird ausgewertet.
    - *true* : Iteration beginnt.
      - *statement* wird ausgeführt.
    - *false* : **while**-Anweisung wird beendet.
- 

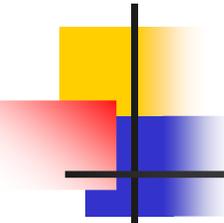


# while-Anweisung: warum?

---

- o bei `for`-Anweisung ist oft *expression* allein für den Fortschritt zuständig ("Zählschleife")

```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
 s += i;
```



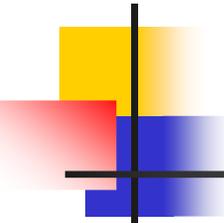
# while-Anweisung: warum?

---

- bei `for`-Anweisung ist oft *expression* allein für den Fortschritt zuständig ("Zählschleife")

```
for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
 s += i;
```

- Falls der Fortschritt nicht so einfach ist, kann `while` besser lesbar sein



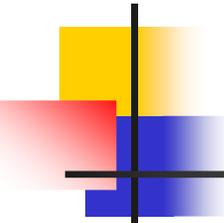
# while-Anweisung: Beispiel

---

Collatz-Folge für eine natürliche Zahl  $n$  :

- $n_0 = n$

- $n_i = \begin{cases} n_{i-1} / 2, & \text{falls } n_{i-1} \text{ gerade} \\ 3 n_{i-1} + 1, & \text{falls } n_{i-1} \text{ ungerade} \end{cases}, i \geq 1$



# while-Anweisung: Beispiel

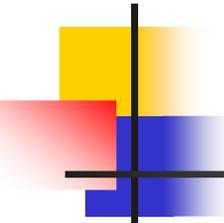
---

Collatz-Folge für eine natürliche Zahl  $n$  :

- $n_0 = n$

- $n_i = \begin{cases} n_{i-1} / 2, & \text{falls } n_{i-1} \text{ gerade} \\ 3 n_{i-1} + 1, & \text{falls } n_{i-1} \text{ ungerade} \end{cases}, i \geq 1$

$n = 5$ : 5



# while-Anweisung: Beispiel

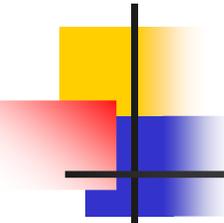
---

Collatz-Folge für eine natürliche Zahl  $n$  :

- $n_0 = n$

- $n_i = \begin{cases} n_{i-1} / 2, & \text{falls } n_{i-1} \text{ gerade} \\ 3 n_{i-1} + 1, & \text{falls } n_{i-1} \text{ ungerade} \end{cases}, i \geq 1$

$n = 5$ : 5, 16



# while-Anweisung: Beispiel

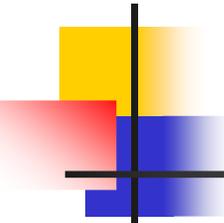
---

Collatz-Folge für eine natürliche Zahl  $n$  :

- $n_0 = n$

- $n_i = \begin{cases} n_{i-1} / 2, & \text{falls } n_{i-1} \text{ gerade} \\ 3 n_{i-1} + 1, & \text{falls } n_{i-1} \text{ ungerade} \end{cases}, i \geq 1$

$n = 5$ : 5, 16, 8



# while-Anweisung: Beispiel

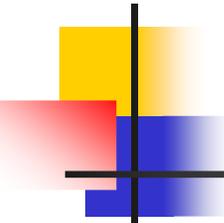
---

Collatz-Folge für eine natürliche Zahl  $n$  :

- $n_0 = n$

- $n_i = \begin{cases} n_{i-1} / 2, & \text{falls } n_{i-1} \text{ gerade} \\ 3 n_{i-1} + 1, & \text{falls } n_{i-1} \text{ ungerade} \end{cases}, i \geq 1$

$n = 5$ : 5, 16, 8, 4



# while-Anweisung: Beispiel

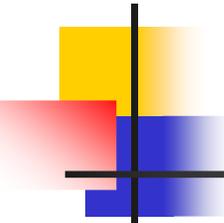
---

Collatz-Folge für eine natürliche Zahl  $n$  :

- $n_0 = n$

- $n_i = \begin{cases} n_{i-1} / 2, & \text{falls } n_{i-1} \text{ gerade} \\ 3 n_{i-1} + 1, & \text{falls } n_{i-1} \text{ ungerade} \end{cases}, i \geq 1$

$n = 5$ : 5, 16, 8, 4, 2



# while-Anweisung: Beispiel

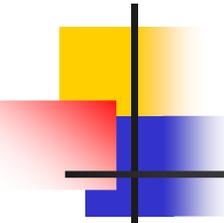
---

Collatz-Folge für eine natürliche Zahl  $n$  :

- $n_0 = n$

- $n_i = \begin{cases} n_{i-1} / 2, & \text{falls } n_{i-1} \text{ gerade} \\ 3 n_{i-1} + 1, & \text{falls } n_{i-1} \text{ ungerade} \end{cases}, i \geq 1$

$n = 5$ : 5, 16, 8, 4, 2, 1



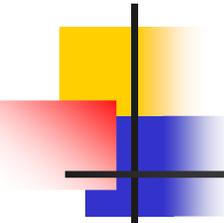
# while-Anweisung: Beispiel

Collatz-Folge für eine natürliche Zahl  $n$  :

- $n_0 = n$

- $n_i = \begin{cases} n_{i-1} / 2, & \text{falls } n_{i-1} \text{ gerade} \\ 3 n_{i-1} + 1, & \text{falls } n_{i-1} \text{ ungerade} \end{cases}, i \geq 1$

$n = 5$ : 5, 16, 8, 4, 2, 1, 4



# while-Anweisung: Beispiel

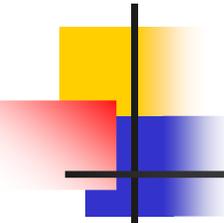
---

Collatz-Folge für eine natürliche Zahl  $n$  :

- $n_0 = n$

- $n_i = \begin{cases} n_{i-1} / 2, & \text{falls } n_{i-1} \text{ gerade} \\ 3 n_{i-1} + 1, & \text{falls } n_{i-1} \text{ ungerade} \end{cases}, i \geq 1$

$n = 5$ : 5, 16, 8, 4, 2, 1, 4, 2



# while-Anweisung: Beispiel

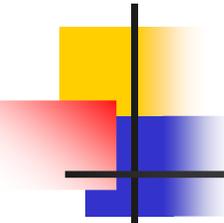
---

Collatz-Folge für eine natürliche Zahl  $n$  :

- $n_0 = n$

- $n_i = \begin{cases} n_{i-1} / 2, & \text{falls } n_{i-1} \text{ gerade} \\ 3 n_{i-1} + 1, & \text{falls } n_{i-1} \text{ ungerade} \end{cases}, i \geq 1$

$n = 5$ : 5, 16, 8, 4, 2, 1, 4, 2, 1



# while-Anweisung: Beispiel

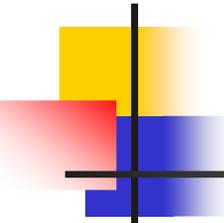
---

Collatz-Folge für eine natürliche Zahl  $n$  :

- $n_0 = n$

- $n_i = \begin{cases} n_{i-1} / 2, & \text{falls } n_{i-1} \text{ gerade} \\ 3 n_{i-1} + 1, & \text{falls } n_{i-1} \text{ ungerade} \end{cases}, i \geq 1$

$n = 5$ : 5, 16, 8, 4, 2, 1, 4, 2, 1, ...



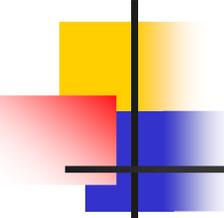
# while-Anweisung: Beispiel

Collatz-Folge für eine natürliche Zahl  $n$  :

- $n_0 = n$

- $n_i = \begin{cases} n_{i-1} / 2, & \text{falls } n_{i-1} \text{ gerade} \\ 3 n_{i-1} + 1, & \text{falls } n_{i-1} \text{ ungerade} \end{cases}, i \geq 1$

Collatz-Folge wird repetitiv, sobald die Zahl 1 erscheint.

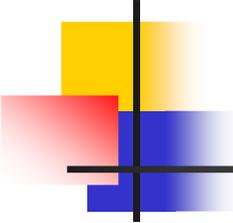


# while-Anweisung: Beispiel

---

```
// Input
std::cout << "Compute the Collatz sequence for n =? ";
unsigned int n;
std::cin >> n;

// Iteration
while (n > 1) { // stop if 1 is reached
 if (n % 2 == 0) // n is even
 n = n / 2;
 else // n is odd
 n = 3 * n + 1;
 std::cout << n << " ";
}
```

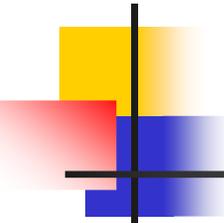


# Die Collatz-Folge

---

$n = 27$ :

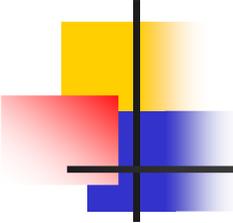
82, 41, 124, 62, 31, 94, 47, 142, 71, 214, 107, 322,  
161, 484, 242, 121, 364, 182, 91, 274, 137, 412,  
206, 103, 310, 155, 466, 233, 700, 350, 175, 526,  
263, 790, 395, 1186, 593, 1780, 890, 445, 1336,  
668, 334, 167, 502, 251, 754, 377, 1132, 566, 283,  
850, 425, 1276, 638, 319, 958, 479, 1438, 719,  
2158, 1079, 3238, 1619, 4858, 2429, 7288, 3644,  
1822, 911, 2734, 1367, 4102, 2051, 6154, 3077,  
**9232**, 4616, 2308, 1154, 577, 1732, 866, 433, 1300,  
650, 325, 976, 488, 244, 122, 61, 184, 92, 46, 23,  
70, 35, 106, 53, 160, 80, 40, 20, 10, 5, 16, 8, 4, 2, 1



# Die Collatz-Folge

---

Erscheint die 1 für jedes  $n$  ?

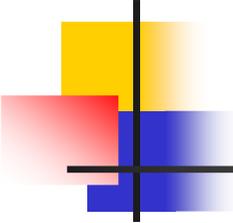


# Die Collatz-Folge

---

Erscheint die 1 für jedes  $n$  ?

- Man vermutet es, aber niemand kann es beweisen!
- Falls nicht, so ist die `while`-Anweisung zur Berechnung der Collatz-Folge für einige  $n$  theoretisch eine Endlosschleife!



# do-Anweisung

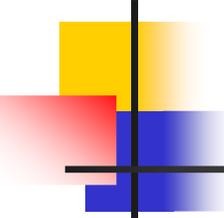
---

```
do
```

```
 statement
```

```
while (expression);
```

- o *statement* : beliebige Anweisung (Rumpf der do-Anweisung)
- o *expression* : konvertierbar nach **bool**
  - o *condition* bei **for**, **while** erlaubt mehr...



# do-Anweisung

---

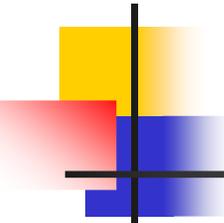
```
do
```

```
 statement
```

```
while (expression);
```

o ist äquivalent zu

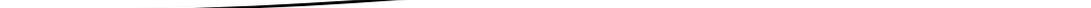
```
for (bool firsttime = true; firsttime || expression; firsttime = false)
 statement
```

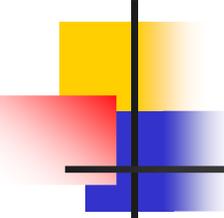


# do-Anweisung: Semantik

---

```
do
 statement
while (expression);
```

- *Iteration beginnt:*
  - *statement* wird ausgeführt.
- *expression* wird ausgewertet.
  - true: 
  - false: do-Anweisung wird beendet.

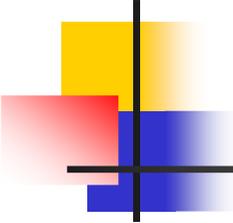


# do-Anweisung: Beispiel

---

Taschenrechner: addiere Zahlenfolge (bei 0 ist Schluss)

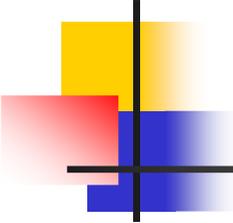
```
int a; // next input value
int s = 0; // sum of values so far
do {
 std::cout << "next number =? ";
 std::cin >> a;
 s += a;
 std::cout << "sum = " << s << "\n";
} while (a != 0);
```



# Zusammenfassung

---

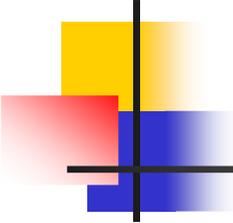
- Auswahl (bedingte *Verzweigungen*):
  - `if`- und `if-else`-Anweisung
- Iteration (bedingte *Sprünge*):
  - `for`-Anweisung
  - `while`-Anweisung
  - `do`-Anweisung
- Blöcke und Gültigkeit von Deklarationen



# Sprunganweisungen

---

- realisieren unbedingte Sprünge
- sind wie `while` und `do` praktisch, aber nicht unverzichtbar
- sollten vorsichtig eingesetzt werden: da wo sie den Kontrollfluss *vereinfachen*, anstatt ihn *komplizierter* zu machen

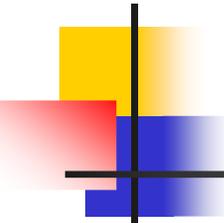


# break-Anweisung

---

`break ;`

- umschliessende Iterationsanweisung wird *sofort* beendet.
- nützlich, um Schleife "in der Mitte" abbrechen zu können



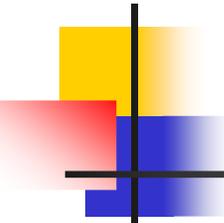
# break-Anweisung: Beispiel

---

Taschenrechner: addiere Zahlenfolge (bei 0 ist Schluss)

```
int a; // next input value
int s = 0; // sum of values so far
do {
 std::cout << "next number =? ";
 std::cin >> a;

 s += a; // irrelevant in letzter Iteration
 std::cout << "sum = " << s << "\n";
} while (a != 0);
```

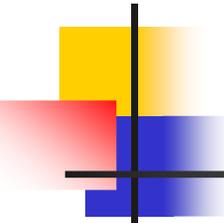


# break-Anweisung: Beispiel

---

Taschenrechner: **unterdrücke irrelevante Addition von 0**

```
int a; // next input value
int s = 0; // sum of values so far
do {
 std::cout << "next number =? ";
 std::cin >> a;
 if (a == 0) break; // Abbruch in der Mitte
 s += a;
 std::cout << "sum = " << s << "\n";
} while (true);
```

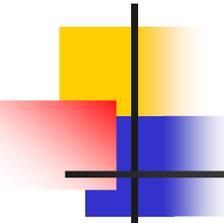


# break-Anweisung: Beispiel

---

Taschenrechner: äquivalent und noch etwas einfacher:

```
int a; // next input value
int s = 0; // sum of values so far
for (;;) { // forever...
 std::cout << "next number =? ";
 std::cin >> a;
 if (a == 0) break; // Abbruch in der Mitte
 s += a;
 std::cout << "sum = " << s << "\n";
}
```

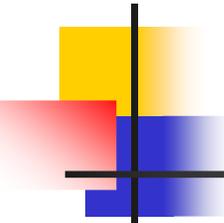


# break-Anweisung: Beispiel

---

Taschenrechner: **Version ohne break (wertet a stets zweimal aus und braucht zusätzlichen Block):**

```
int a = 1; // next input value
int s = 0; // sum of values so far
for (; a != 0;) {
 std::cout << "next number =? ";
 std::cin >> a;
 if (a != 0) {
 s += a;
 std::cout << "sum = " << s << "\n";
 }
}
```

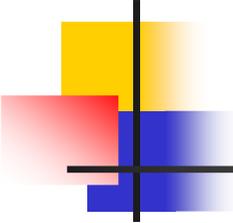


# continue-Anweisung

---

```
continue;
```

- Kontrolle überspringt den Rest des Rumpfes der umschliessenden Iterationsanweisung
- Iterationsanweisung wird aber *nicht* abgebrochen

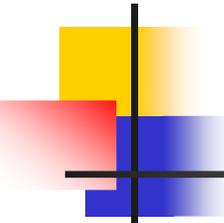


# continue-Anweisung: Beispiel

---

Taschenrechner: **ignoriere alle negativen Eingaben:**

```
for (;;) {
 std::cout << "next number =? ";
 std::cin >> a;
 if (a < 0) continue; // springe zu }
 if (a == 0) break;
 s += a;
 std::cout << "sum = " << s << "\n";
}
```

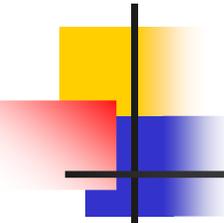


# Äquivalenz von Iterationsanweisungen

---

Wir haben gesehen:

- `while` und `do` können mit Hilfe von `for` simuliert werden



# Äquivalenz von Iterationsanweisungen

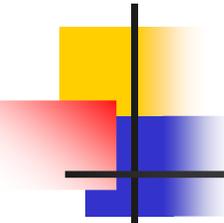
---

Wir haben gesehen:

- `while` und `do` können mit Hilfe von `for` simuliert werden

Es gilt aber:

- alle drei Iterationsanweisungen haben die gleiche "Ausdruckskraft" (Skript)



# Äquivalenz von Iterationsanweisungen

---

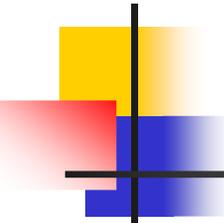
Wir haben gesehen:

- `while` und `do` können mit Hilfe von `for` simuliert werden

Nicht ganz so einfach!

Es gilt aber:

- alle drei Iterationsanweisungen haben die gleiche "Ausdruckskraft" (Skript)



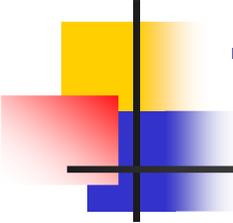
# Beispiel: `for` mittels `while`

---

Gegeben eine `for`-Anweisung

```
for (init-statement condition; expression)
 statement
```

finde äquivalente `while`-Anweisung!



# while kann for simulieren

---

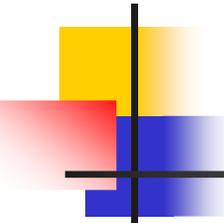
Gegeben eine `for`-Anweisung

```
for (init-statement condition; expression)
 statement
```

finde äquivalente `while`-Anweisung!

Erster Versuch:

```
init-statement
while (condition) {
 statement
 expression;
}
```



# while kann for simulieren

---

Gegeben eine `for`-Anweisung

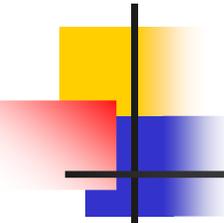
```
for (init-statement condition; expression)
 statement
```

finde äquivalente `while`-Anweisung!

Erster Versuch:

```
init-statement
while (condition) {
 statement
 expression;
}
```

geht nicht, falls *statement* ein `continue;` enthält!

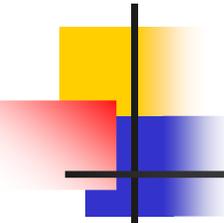


# Auswahl der "richtigen" Iterationsanweisung

---

Ziele: Lesbarkeit, Prägnanz. Insbesondere

- wenige Anweisungen
- wenige Zeilen Code
- einfacher Kontrollfluss
- einfache Ausdrücke



# Auswahl der "richtigen" Iterationsanweisung

---

Ziele: Lesbarkeit, Prägnanz. Insbesondere

- wenige Anweisungen
- wenige Zeilen Code
- einfacher Kontrollfluss
- einfache Ausdrücke

Ziele sind oft nicht gleichzeitig erreichbar.

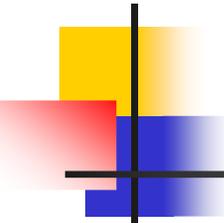
# Auswahl der "richtigen"

## Iterationsanweisung: Beispiel

Ausgabe der ungeraden Zahlen in  $\{0, \dots, 100\}$ :

Erster (korrekter) Versuch:

```
for (unsigned int i = 0; i < 100; ++i)
{
 if (i % 2 == 0) continue;
 std::cout << i << "\n";
}
```



# Auswahl der "richtigen"

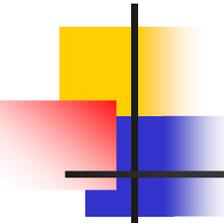
## Iterationsanweisung: Beispiel

---

Ausgabe der ungeraden Zahlen in  $\{0, \dots, 100\}$ :

**Weniger** Anweisungen, **weniger** Zeilen:

```
for (unsigned int i = 0; i < 100; ++i)
 if (i % 2 != 0) std::cout << i << "\n";
```



# Auswahl der "richtigen"

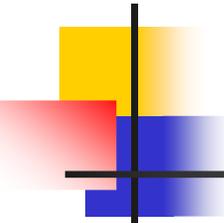
## Iterationsanweisung: Beispiel

---

Ausgabe der ungeraden Zahlen in  $\{0, \dots, 100\}$ :

**Weniger** Anweisungen,  
**einfacherer** Kontrollfluss:

```
for (unsigned int i = 1; i < 100; i += 2)
 std::cout << i << "\n";
```



# Auswahl der "richtigen" Iterationsanweisung: Beispiel

---

Ausgabe der ungeraden Zahlen in  $\{0, \dots, 100\}$ :

**Weniger** Anweisungen,  
**einfacherer** Kontrollfluss:

```
for (unsigned int i = 1; i < 100; i += 2)
 std::cout << i << "\n";
```

Das ist hier die "richtige" Iterationsanweisung !