

Vezérlési szerkezetek

**Szekvencia:** Ahogy az emberek az írást, úgy a számítógép is a programokat sorról-sorra olvassa. Vagyis egy adott sorban levő utasítás végrehajtása után a következő sor utasításának végrehajtása következik.

Végy elő egy poharat!

Engedj bele vizet!

Önts bele szörpöt!

Végy egy kanalat!

Keverd el a szörpöt és a vizet!

**Szelekció:** Ahogy az életben is szinte pillanatról pillanatra döntést kell hoznunk, hogy hogyan tovább, úgy a programjaink adott pontjain is erre van szükség. Ezen döntéseket felfoghatjuk úgy, mint egy-egy kérdést. A kérdés kétféle lehet: eldöntendő (igen vagy nem?), vagy kiválasztó (mennyi?). Ennek megfelelően a program két, vagy több ágon folytatódhat.

Végy elő egy poharat!

Ha koszos, akkor

mosd el!

Engedj bele vizet!

Önts bele szörpöt!

Végy egy kanalat!

Ha koszos, akkor

mosd el!

Keverd el a szörpöt és a vizet!

**Iteráció:** Az is gyakran megesik, hogy a programban egy, vagy több utasítást többször is végre kell hajtani. Ekkor mindaddig ismétlésbe kezd a program, míg egy adott feltétel azt szükségessé teszi, azaz egy feltétel le nem állítja az ún. ciklust.

Végy elő egy poharat!

Ha koszos, akkor

mosd el!

Ciklus kezdődik:

Engedj bele vizet!

Önts bele szörpöt!

Végy egy kanalat!

Ha koszos, akkor

mosd el!

Keverd el a szörpöt és a vizet!

Ismételd, amíg van szörp!

Ciklus vége.