

### Algorithmus (Skript)

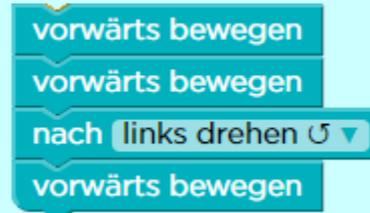
Die eindeutige und endliche Sequenz von elementaren Anweisungen und weiteren Strukturelementen, wie etwa Wiederholungen, bestimmt das Verhalten eines Programms.

### Befehl (elementare Anweisung)

Ein verständlicher, grundlegender und absolut eindeutiger Befehl sagt einem Objekt, was es zu tun hat.

### Sequenz (Abfolge)

Die Nacheinanderausführung von Befehlen muss systematisch geplant und durchdacht werden. Ein Fehler in der Reihenfolge führt zu einem anderen Verhalten des Objekts.



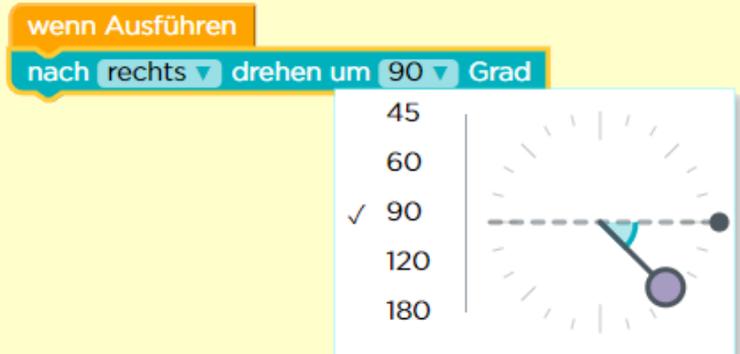
### Ereignis

Programme können auf Ereignisse reagieren und dann ein Skript starten, Ereignisse sind zum Beispiel das Drücken einer Taste oder das Klicken der Maus.



### Parameter

Viele Befehle lassen sich durch Parameter steuern. Man kann zum Beispiel angeben, in welche Richtung sich eine Figur drehen oder wie oft eine Schleife wiederholt werden soll.



### Wiederholung (Schleife)

Befehle lassen sich eine bestimmte Anzahl, fortlaufend (bis zum Schließen des Programms) oder bis eine bestimmte Bedingung erfüllt ist, wiederholen.

