|  |  |
| --- | --- |
| 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. | Ein Bild, das Text enthält.  Automatisch generierte Beschreibung |