

Verzweigungen in Java (if-else)

Manchmal sollen bestimmte Befehle nur dann ausgeführt werden, wenn eine Bedingung erfüllt ist. So eine Bedingung ist meist ein Vergleich.

Bedingte Anweisung: WENN . . . DANN

Hin und wieder soll ein Befehl nur unter einer bestimmten Bedingung ausgeführt werden:

```
WENN      if ( mario.beruehrt(pilz) ) {           if ( huhn.beinhaltetPunkt(x,y) ) {
DANN      pilz.setzeMittelpunkt(100,100);         huhn.setzeMittelpunkt(100,100);
          }                                       }
```

Fallunterscheidung: WENN . . . DANN . . . SONST

Das letzte Beispiel kann man auch um eine alternative Anweisung erweitern.

```
WENN      if ( ! figur.istEineWandVorMir() ) {
DANN      figur.schrittNachvorne();
          } else {
SONST      figur.linksDrehen();
          figur.schrittNachvorne ();
          }
```

Mehrfache Fallunterscheidung: WENN . . . DANN . . . SONST WENN . . .

Man kann das Beispiel auch noch weiter ausdehnen:

```
WENN      if ( taste == TASTE.RAUF ) {           // Pfeil rauf
DANN      spielfigur.oben();
SONST WENN } else if ( taste == TASTE.RECHTS ) { // Pfeil rechts
DANN      spielfigur.rechts();
SONST WENN } else if ( taste == TASTE.RUNTER ) { // Pfeil runter
DANN      spielfigur.unten();
SONST      } else {                               // Pfeil links
          spielfigur.links();
          }
```