

1 Wenn das Wörtchen wenn nicht wär'...

Wenn das Wörtchen wenn nicht wäre, dann würde uns beim Programmieren schnell langweilig werden. Denn Programme sollen ja auf eine bestimmte Art reagieren, wenn der Benutzer etwas bestimmtes tut. In einem Spiel soll zum Beispiel eine Spielfigur nach rechts gehen, wenn der Spieler die entsprechende Taste drückt.



Wenn eine *Anweisung* nur ausgeführt werden soll, wenn eine bestimmte Voraussetzung erfüllt ist, dann reden wir von einer *Bedingung*. Bedingungen kennst du auch aus dem Alltag:

- **WENN** du im Unterricht gut mitmachst, **DANN** bekommst du eine gute Note.
- **WENN** du dein Taschengeld sparst, **DANN** kannst du dir ein neues Spiel kaufen.

In einem Programm heißen die meisten Bedingungen ein wenig anders. Bis auf ganz wenige Ausnahmen bestehen Bedingungen in Programmen immer aus *Vergleichen*, und zwar vergleicht mal Zahlen oder Texte mit etwas, das man vorher in einer *Variablen* gespeichert hat.

- **WENN** der Text unter dem Namen mein_name "Karl" lautet, **DANN** gib eine Begrüßung aus.

Wie das genau funktioniert, sollst du an einigen Beispielen lernen.

2 Aufgaben

1. Schau dir noch einmal das "Intelligente Blatt Papier" an. Nenne alle Bedingungen, die du in dem "Programm" des Papiers findest! (Plenum)
2. Schau dir den folgenden Python-Code an. Er setzt die Bedingung um, die du oben als Beispiel kennengelernt hast:

```
mein_name = input("Wie heisst du? ")

if mein_name == "Karl":
    print("Hallo Karl!")
else:
    print("Ich kenne dich nicht!")
```

In diesem Programm stecken die Begriffe WENN, DANN und SONST—natürlich nicht auf deutsch, sondern in unserer Programmiersprache Python. Kannst du sie nennen? (Tipp: Der Begriff für DANN sieht gar nicht aus wie ein Wort...)

Deutsch	Python
WENN	
DANN	
SONST	