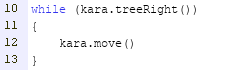
# L1\_3.2 Übungsaufgaben zur while-Schleife

**Aufgabe 1**

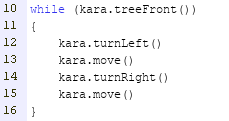
Struktogramm Programmcode



(L1\_3\_2\_A1\_while\_Schleife.stg) (L1\_3\_2\_A1\_while\_Schleife.js)

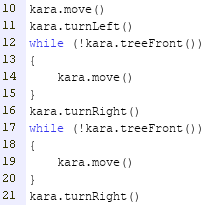
**Aufgabe 2**

Struktogramm Programmcode

 (L1\_3\_2\_A2\_while\_Schleife.js)

(L1\_3\_2\_A2.stg)

**Aufgabe 3**

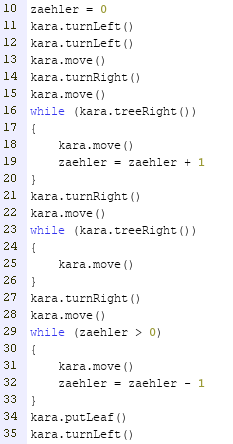
Struktogramm Programmcode



(L1\_3\_2\_A3\_while\_Schleife.stg) (L1\_3\_2\_A3\_while\_Schleife.js)

**Aufgabe 4**

Struktogramm Programmcode



(L1\_3\_2\_A4\_while\_Schleife.stg) (L1\_3\_2\_A4\_while\_Schleife.js)

**Aufgabe 5**

5.1 Die Schleifenbedingung besagt, dass die Anweisungen im while-Block wiederholt werden sollen, solange die Zählervariable *zaehler* den Wert 10 nicht erreicht hat. Da die Zählervariable im Programmablauf nie erhöht wird, werden die Anweisungen im while-Block unendliche Male wiederholt (Endlosschleife).

🡺 Am Ende des Schleifenkörpers muss folgende Anweisung eingefügt werden:

zaehler = zaehler + 1

5.2 Der Käfer *kara* läuft zehn Mal im Kreis.