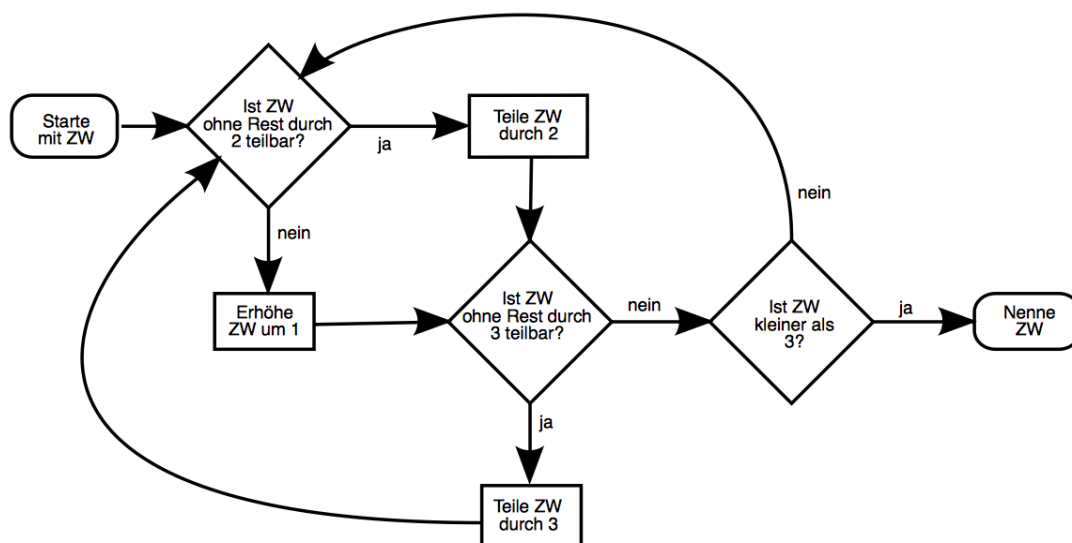


## 24. Flussdiagramm (SJ 7/8, 9/10)

In der Schule lernen die Biber, Flussdiagramme zu benutzen. Dabei fließt kein Wasser, sondern mögliche Handlungsfolgen werden beschrieben.

In diesem Flussdiagramm wird in den Handlungen ein Zahlenwert (ZW) verändert.

Die Möglichkeiten hängen von Fragen nach den Eigenschaften des Zahlenwerts ab.



Wenn man mit dem Zahlenwert 18 startet, welcher Zahlenwert wird am Ende genannt?

Gib den genannten Zahlenwert (ZW) hier ein (als Zahl): \_\_\_\_\_

### Lösung:

2 ist richtig:

Das ist der Handlungsfluss:

Starte mit ZW 18.

Ist 18 ohne Rest durch 2 teilbar? Ja. 18 geteilt durch 2 ist 9.

Ist 9 ohne Rest teilbar durch 3? Ja. 9 geteilt durch 3 ist 3.

Ist 3 ohne Rest teilbar durch 2? Nein. 3 um 1 erhöht ist 4.

Ist 4 ohne Rest teilbar durch 3? Nein.

Ist 4 kleiner als 3? Nein.

Ist 4 ohne Rest teilbar durch 2? Ja. 4 geteilt durch 2 ist 2.

Ist 2 kleiner als 3? Ja. Es wird ZW 2 genannt.



Stufen	3-4	Leicht	Mittel	Schwer
Stufen	5-6	Leicht	Mittel	Schwer
<b>Stufen</b>	<b>7-8</b>	Leicht	Mittel	<b>Schwer</b>
<b>Stufen</b>	<b>9-10</b>	Leicht	Mittel	<b>Schwer</b>
Stufen	11-13	Leicht	Mittel	Schwer

### DAS IST INFORMATIK!

Flussdiagramme werden in der Informatik benutzt, um den Ablauf wichtiger Teile von Programmen zu visualisieren. Etwa die Reaktionen eines Programms auf unterschiedliche Aktionen seiner Benutzer. Es gibt Programmiersysteme auf der Basis von Flussdiagramm-artigen Grafiken, z.B. Scratch <http://scratch.mit.edu/>.