

## While-Schleifen in C#

Wir haben beim Java-Hamstersimulator schon while-Schleifen kennengelernt. Diese gibt es natürlich auch in C#. Sie dienen dazu, einen oder mehrere Anweisungen wiederholt auszuführen. Die Anzahl der Ausführungen muss vorher nicht feststehen.

Umgangssprachlich werden durch eine while-Schleife Formulierungen möglich wie z. B.: „Rühre den Teig, bis er schaumig ist.“

Bei der while-Schleife wird am Schleifenanfang eine Bedingung auf ihren Wahrheitsgehalt hin überprüft.

```
SOLANGE Bedingung FÜHRE AUS
  Anweisung 1   }
  Anweisung 2   } Schleifenrumpf
  ...           }
  Anweisung n   }
```

Wenn die Ausführungsbedingung WAHR (true) ist, wird der Schleifenrumpf betreten und die Anweisung(en) wird (werden) ausgeführt. Ist die Ausführungsbedingung FALSCH (false), so wird der Schleifenrumpf nicht betreten und das Programm mit der dahinter folgenden Anweisung fortgesetzt. Es kann demnach sein, daß die while-Schleife kein einziges Mal durchlaufen wird. Man nennt daher die while-Schleife eine **abweisende Schleife**.

*Wichtig:* Man muss unbedingt darauf achten, dass die Schleife auch tatsächlich nach einer endlichen Anzahl von Durchläufen verlassen wird und keine Endlosschleife entsteht. Dies bedeutet, dass der Wahrheitswert der Ausführungsbedingung nach endlich vielen Durchläufen den Wert FALSCH annehmen muss. Erreicht wird das durch eine entsprechende Anweisung im Schleifenrumpf.

Struktogramm:



Formulierung in C#: `while (Bedingung) Anweisung;`

Ist die Anweisung aus mehreren Einzelanweisungen zusammengesetzt, so müssen diese durch { und } zusammengefasst werden:

```
while (Bedingung)
{
    Anweisung1;
    Anweisung2;
}
```

*Wichtig:* Nach `while(Bedingung)` darf kein Strichpunkt gesetzt werden, da man dadurch eine Endlosschleife erzeugt!

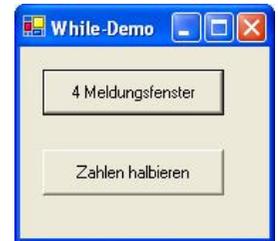
## Beispiele:

```
void Button1Click(object sender, System.EventArgs e)
{
    int i=1; // Initialisierung
    // Es werden 4 Meldungsfenster ausgegeben:
    while(i<=4){ // solange i<4 ist, führe Schleife aus
        MessageBox.Show("Hallo aus der Schleife!");

        // wichtig: i muss erhöht werden, sonst kein Schleifenende
        i++;
    }
}

void Button2Click(object sender, System.EventArgs e)
{
    int x=20;

    // Schleife
    while(x>1){
        MessageBox.Show(x.ToString());
        x=x/2;
    }
}
```



Wenn man den Button „Zahlen halbieren“ klickt, werden die Zahlen 20,10,5,2 in einem Meldungsfenster aus.

Wenn in dem Beispiel die Zeile `x=x/2` fehlen würde, so würde die Schleife endlos wiederholt. Wäre die Initialisierung `x=1` anstelle von `x=20`, so würde die Schleife kein einziges Mal durchlaufen.

## Aufgaben:

1. Schreibe ein Programm, das die Zahlen 30, 27, 24, 21, 18, 15, 12, 9, 6, 3 in einer Listbox ausgibt. Orientiere dich dabei an der Ereignisbehandlung von Button2.
2. Die Summe aller ganzen Zahlen zwischen den ganzen Zahlen "AnfZahl" und "EndZahl" (beide sind einzugeben) einschließlich dieser beiden Werte soll mit Hilfe einer while-Schleife berechnet werden.
3. Berechne wie in Aufgabe 2 das Produkt aller ganzen Zahlen von einem einzugebenden Anfangswert bis zu einem Endwert.
4. Der Computer soll nach Eingabe einer natürlichen Zahl kleiner als 20 (Kontrolle durch das Programm!) die nächsten 15 natürlichen Zahlen zusammen mit ihrem Quadrat in einer Listbox ausgeben. Erstelle ein Struktogramm und ein C#-Programm!
5. Schreibe ein Programm mit einer while-Schleife, mit dem die Turtle aus den InfoKursTools ein Quadrat zeichnet.

Die Listboxes und die InfoKurs-Tools werden im Praktikum oder im Unterricht vorgestellt.