

In den vergangenen Unterrichtsstunden hast du mehrere **Arten von Anweisungen** kennengelernt.

In die 1. Spalte füge je ein **Beispiel** für eine Anweisung ein, die in dieser Methode sinnvoll ist.

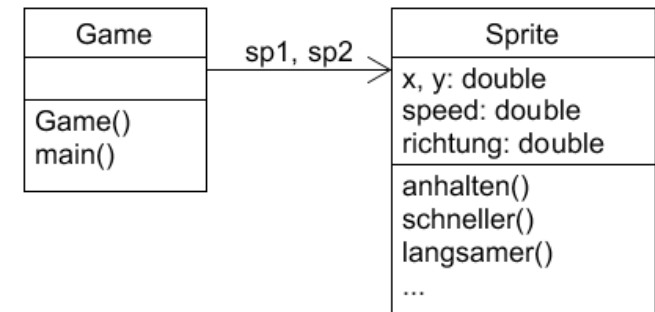
In die 2. und 3. Spalte füge die folgenden **Begriffe** ein:

Zuweisung mit Wert / Methodenaufruf / Objekterzeugung / Zuweisung mit Rechnung

Konstruktor / Methode einer Klasse mit Attributen / Methode einer Klasse mit Assoziation

In der 4. Spalte gib die **allgemeine Form** dieser Art von Anweisung an,

zum Beispiel `Attribut = Wert;`



Beispiele für Anweisungen	Art der Anweisung	Wird verwendet in	Allgemeine Form der Anweisung
<pre>Game () { }</pre>			
<pre>void anhalten() { }</pre>			
<pre>void schneller() { }</pre>			
<pre>void main() { }</pre>			