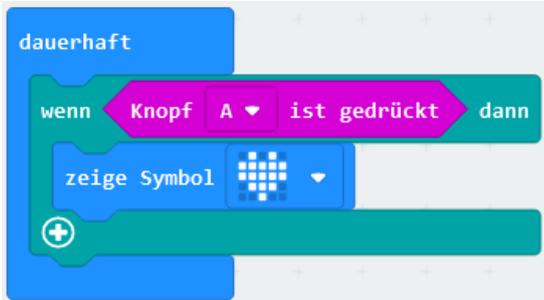


**Beschreibung:**

Eine Bedingte Anweisung ist ein Programmabschnitt, der nur unter einer bestimmten Bedingung ausgeführt wird. Wird im Programm die bedingte Anweisung erreicht, dann wird erst die Bedingung ausgewertet, und falls diese zutrifft wird anschließend der Codeabschnitt ausgeführt. Wenn keine der Bedingungen zutrifft, wird der else-Teil (ansonsten) ausgeführt, falls er vorhanden ist. Die Bedingung wird dabei meistens über einen Vergleich realisiert.



Die Bedingung zum anzeigen des Herzsymbols ist, wenn Knopf „A“ gedrückt wurde.



Wenn der digitale Wert von Pin0 gleich 1 ist, wird das Häkchen angezeigt. Andernfalls wird das Kreuz dargestellt.

**Boolesche Werte:**

Ein boolescher Wert hat einen von zwei möglichen Werten: true (wahr) oder false (falsch). Boolesche (logische) Operatoren (*and*, *or*, *not*) verbinden die booleschen Werte und ergeben einen neuen booleschen Wert. Vergleichsoperatoren auf andere Typen (Zahlen, Zeichenketten) ergeben einen booleschen Wert.



Vergleich zweier Werte auf „Gleichheit“ oder „Ungleichheit“



„und“ bzw. „oder“ Verknüpfung von zwei Vergleichswerten



Negation eines Wertes



Wenn falsch - dann