

Fach:

Name:

Klasse:

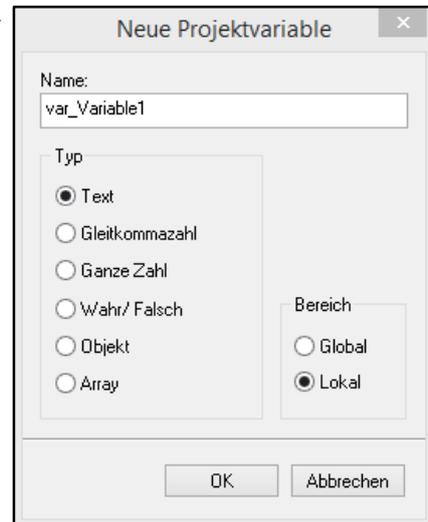
# Mediator



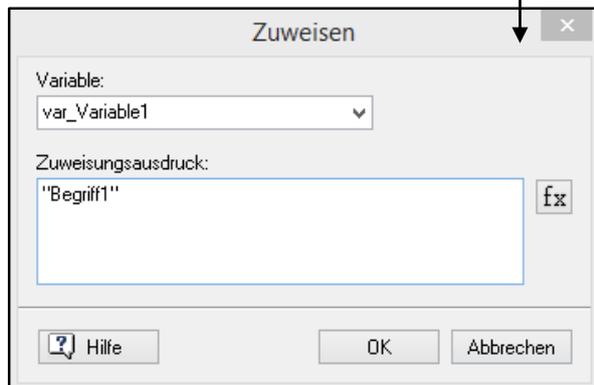
## 3 Einsatzmöglichkeiten von Variablen

### 1. Möglichkeit (bei der Aktion „Ziehen und Ablegen“)

Es werden eine oder mehrere Variable deklariert.

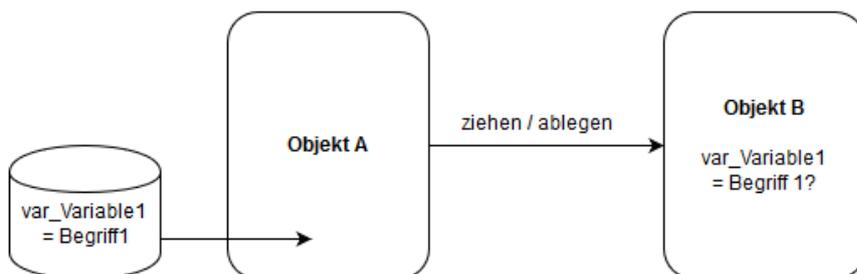


Einem Objekt wird nun eine Variable zugeordnet. Diese erhält einen sogenannten Zuweisungsausdruck.



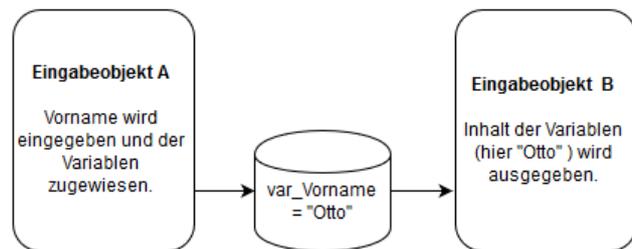
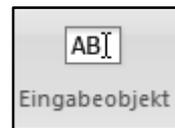
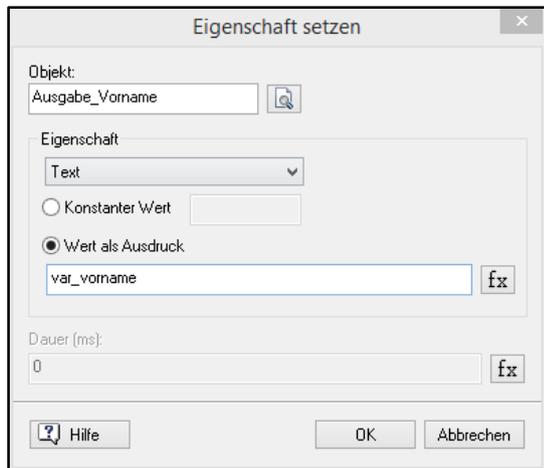
Wird dieses Objekt A auf ein anderes Objekt B gezogen, enthält das Objekt A quasi die Variable mit dem entsprechenden Zuweisungsausdruck. Jetzt kann abgefragt werden, ob der Inhalt der Variablen (Zuweisungsausdruck) richtig (true) oder falsch (false) ist. Oder anders ausgedrückt:

Es wird abgefragt, ob die Variable über den passenden Inhalt verfügt oder eben nicht.



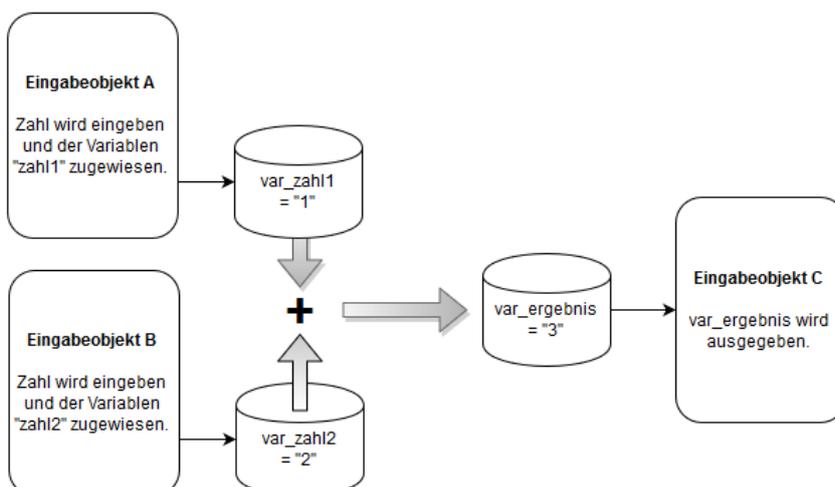
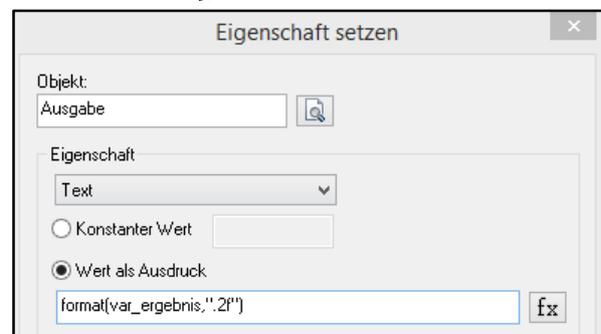
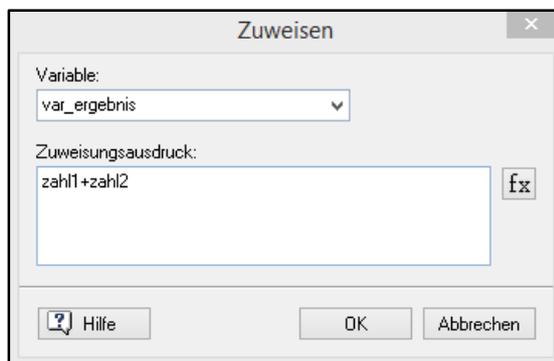
## 2. Möglichkeit (Aufnahme von Begriffen, die wieder ausgegeben werden)

Manchmal muss z. B. ein Name an einer Stelle eingegeben und an einer anderen Stelle wieder ausgegeben werden. Dann wird der Name über ein Eingabeobjekt eingegeben und einer Variablen zugewiesen. Ein weiteres Eingabeobjekt erhält eine Eigenschaft, den Wert (Inhalt) der Variablen. Das Eingabeobjekt erhält also vom Programm eine Eingabe - den Namen.



## 3. Möglichkeit (Aufnahme von Werten, mit denen gerechnet werden kann)

Einer Variablen (vom Typ Ganzzahl oder Fließkomma) kann eine Zahl zugewiesen werden, mit der dann gerechnet wird. Das Ergebnis kann dann z.B. einer weiteren Variablen zugewiesen werden\*, um anschließend in einem Eingabeobjekt ausgegeben zu werden.



\*Die Berechnung kann aber auch direkt in einem Eingabeobjekt erfolgen.