

# Lösungen

## Arbeitsblatt 5 - if-else-Anweisung

**Aufgabe 1:** Was macht der BOB3, wenn du das folgende Programm überträgst?

```

4  if (1000 == 1000) {
5      bob3.setEyes(WHITE, WHITE);
6  }
7  else {
8      bob3.setEyes(OFF, OFF);
9  }
    
```

---

Auge 1: **weiß**

Auge 2: **weiß**

---

**Aufgabe 2:** Was macht der BOB3, wenn du das folgende Programm überträgst?

```

4  if (3 == 8) {
5      bob3.setEyes(OFF, OFF);
6  }
7  else {
8      bob3.setEyes(ORANGE, WHITE);
9  }
    
```

---

Auge 1: **orange**

Auge 2: **weiß**

---

**Aufgabe 3:** Was macht der BOB3, wenn du das folgende Programm überträgst?

```

4  if (3 != 3) {
5      bob3.setEyes(OFF, OFF);
6  }
7  else {
8      bob3.setEyes(WHITE, WHITE);
9  }
    
```

---

Auge 1: **weiß**

Auge 2: **weiß**

---

**Aufgabe 4:** Was macht der BOB3, wenn du das folgende Programm überträgst?

```

4  if (3 != 8) {
5      bob3.setEyes(OFF, OFF);
6  }
7  else {
8      bob3.setEyes(WHITE, WHITE);
9  }

```

---

Auge 1: **aus**

Auge 2: **aus**

---

**Aufgabe 5:** Was macht der BOB3, wenn du das folgende Programm überträgst?

```

4  if (3 < 8) {
5      bob3.setEyes(SEAGREEN, PURPLE);
6  }
7  else {
8      bob3.setEyes(ORANGE, WHITE);
9  }

```

---

Auge 1: **seagreen**

Auge 2: **purple**

---

**Aufgabe 6:** Was macht der BOB3, wenn du das folgende Programm überträgst?

```

4  if (8 <= 8) {
5      bob3.setEyes(SEAGREEN, PURPLE);
6  }
7  else {
8      bob3.setEyes(ORANGE, WHITE);
9  }

```

---

Auge 1: **seagreen**

Auge 2: **purple**

---

**Aufgabe 7:** Was macht der BOB3, wenn du das folgende Programm überträgst?

```

4   if (1001 < 1000) {
5       bob3.setEyes(RED, OFF);
6   }
7   else {
8       bob3.setEyes(OFF, RED);
9   }

```

---

Augen 1: **aus**

Augen 2: **rot**

---

**Aufgabe 8:** Was macht der BOB3, wenn du das folgende Programm überträgst?

```

4   if (1001 >= 1000) {
5       bob3.setEyes(RED, OFF);
6   }
7   else {
8       bob3.setEyes(OFF, RED);
9   }

```

---

Augen 1: **rot**

Augen 2: **aus**

---