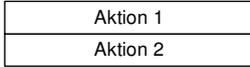
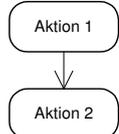
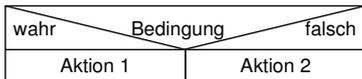
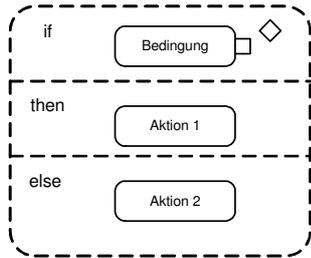
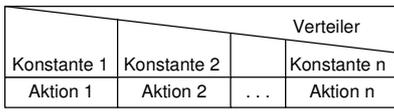
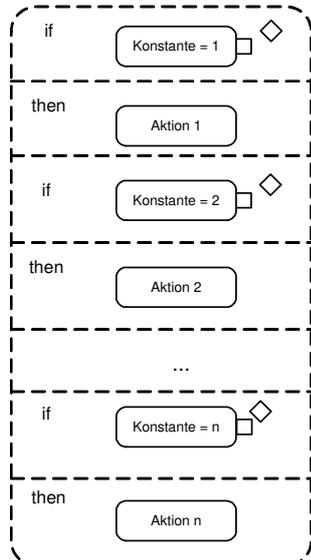
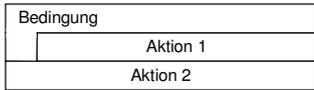
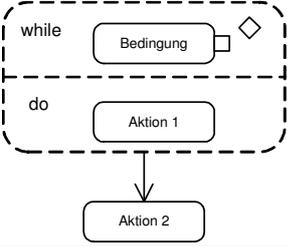


## Vergleich von Nassi-Shneidermann-Struktogrammen und Aktivitätsdiagrammen

Nassi-Shneiderman-Struktogramme sind eine abstrakte Beschreibungsform für Algorithmen. Sie erlauben es, prozedurale Programmabläufe zu beschreiben, zu entwickeln und zu dokumentieren. Entwickelt wurden sie 1972 von Dr. Ike Nassi und Dr. Ben Shneiderman. Ziel der beiden war es, die damals üblichen GOTOs aus der Programmierung zu verbannen und die strukturierte Programmierung voranzubringen. Aus dieser Zusammenarbeit entstand 1973 die erste Veröffentlichung „FLOWCHART TECHNIQUES FOR STRUCTURED PROGRAMMING“ mit Notationsbeschreibungen für Struktogramme.

Mit maximal sieben logischen Konstrukten (Strukturelementen) lässt sich der gesamte Programmablauf beschreiben, ohne dass Rückverweise erforderlich sind.

Diese Strukturelemente finden sich auch in etwas anderer Notation in den UML-Aktivitätsdiagrammen wieder, wie die folgende Tabelle zeigt. Details zu den Elementen finden Sie in unserem Buch „UML 2 glasklar“ in Kapitel 13.4.16 (Schleifenknoten) und 13.4.17 (Entscheidungsknoten).

Gruppe	Natürlich-sprachlich	Struktogramm	UML-Aktivitätsdiagramm
Sequenz	<Aktion 1> <Aktion 2>		
Auswahl	WENN <Bedingung> DANN <Aktion 1> SONST <Aktion 2>		
Mehrfach-auswahl	FALLS <Verteiler> <Konstante 1> : <Aktion 1> <Konstante 2> : <Aktion 2> ... <Konstante n> : <Aktion n>		
Wiederholung	SOLANGE <Bedingung> <Aktion 1>		
	WIEDERHOLE <Aktion 1> SOLANGE <Bedingung> <Aktion 2>	