

- ☑ Das Schlüsselwort `if` leitet die einfache Bedingung ein.
- ☑ Die Bedingung selbst steht in runden Klammern.
- ☑ Als Bedingung ist ein logischer Ausdruck anzugeben.
- ☑ Es wird geprüft, ob der Ausdruck den Wert `true` oder `false` zurückliefert, d. h. ob die nachfolgenden Anweisungen innerhalb der geschweiften Klammern ausgeführt werden sollen.
- ☑ Wenn der Ausdruck den Wert `false` hat, werden alle Anweisungen innerhalb des Anweisungsblocks ignoriert.
- ☑ Nach dem Ende des Anweisungsblocks ist die `if`-Anweisung beendet, und alle weiteren Anweisungen werden unabhängig von der Bedingung abgearbeitet.

### Beispiel

```
var Angabe, Einheit;
if (Angabe == "Gewicht")
{
    Einheit = "kg";
}
```

Wenn die Variable `Angabe` die Zeichenkette `Gewicht` enthält, wird der Variablen `Einheit` für die Angabe des Gewichts die Maßeinheit `kg` zugewiesen.

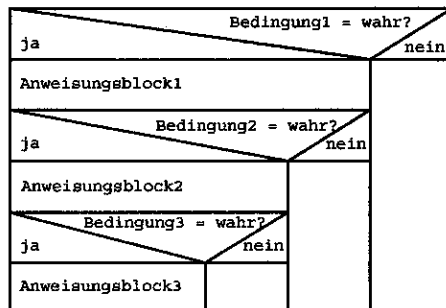
Soll in Abhängigkeit der Bedingung nur eine Anweisung ausgeführt werden, werden die geschweiften Klammern nicht benötigt:

```
if (Angabe == "Gewicht")
    Einheit = "kg";
```

## 5.3.2 Verschachtelte `if`-Anweisungen

Die Ausführung eines Anweisungsblocks oder einer Anweisung kann von mehreren Bedingungen in mehreren Stufen abhängig sein. Es werden hierzu eine oder mehrere Bedingungsabfragen ineinander geschachtelt. Ist die erste Bedingung erfüllt, wird kontrolliert, ob auch die nächste Bedingung zutrifft. Trifft eine Bedingung nicht zu (`false`), wird die gesamte verschachtelte Auswahl verlassen.

```
if (Bedingung1)
{
    // erste Stufe
    Anweisungsblock 1;
    if (Bedingung2)
    {
        // zweite Stufe
        Anweisungsblock 2;
        if (Bedingung3)
        {
            // dritte Stufe
            Anweisungsblock 3;
        }
    }
}
```



- ☑ Für die einzelnen `if`-Anweisungen gelten die gleichen Regeln wie bei der einfachen Bedingung.
- ☑ Beginnt eine verschachtelte `if`-Anweisung mit einer öffnenden geschweiften Klammer, muss diese auch wieder durch eine schließende geschweifte Klammer beendet werden. Zur besseren Lesbarkeit sollten Sie die einzelnen Verschachtelungen durch Einrücken des Quelltextes kenntlich machen.
- ☑ Der erste Anweisungsblock wird abgearbeitet, wenn die erste Bedingung zutrifft. Danach erfolgt die Prüfung der zweiten Bedingung. Trifft sie zu, erfolgt die Abarbeitung des zweiten Anweisungsblocks. Das Gleiche gilt für den dritten Anweisungsblock. Dieser wird nur abgearbeitet, wenn die erste, zweite und dritte Bedingung zutreffen.
- ☑ Sobald eine Bedingung nicht zutrifft, wird die darauf folgende Anweisung nicht mehr ausgeführt, sondern es wird mit der nächsten Anweisung nach der letzten geschweiften Klammer fortgefahren.