

5.1 Steuerung des Programmablaufs

Eine Anweisung ist ein Teil des Programms, das ausgeführt wird, um eine bestimmte Aktion durchzuführen. Eine Anweisung wird durch ein Semikolon abgeschlossen. Mehrere Anweisungen werden in so genannten Anweisungsblöcken zusammengefasst. In JavaScript werden die Anweisungen normalerweise von oben nach unten sequenziell abgearbeitet. Oft ist es jedoch erforderlich, dass Programmteile mehrmals oder gar nicht abgearbeitet werden sollen.

Um von der sequenziellen Abarbeitung des Programms abzuweichen, können Sie bedingte Ausführungen und Schleifen einsetzen. Die Ausführung einer Anweisung ist dann von einer bestimmten Bedingung abhängig. Die Anweisungen können auch mehrfach ausgeführt werden.

5.2 Anweisungsblock

Eine Anweisung ist die kleinste ausführbare Einheit eines Programms. In JavaScript werden Anweisungen mit einem Semikolon (Strichpunkt) abgeschlossen. Dies ist jedoch optional.

```
;
```

Die einfachste Form der Anweisung ist die leere Anweisung. Sie besteht nur aus einem Semikolon `;` und hat keinerlei Auswirkung auf das laufende Skript. Sie kann dort angegeben werden, wo syntaktisch eine Anweisung notwendig ist, aber von der Programmlogik her nichts zu tun ist.

Ein Skript kann es erforderlich machen, dass eine Folge von zwei und mehreren Anweisungen ausgeführt werden muss. In diesem Fall werden die betreffenden Anweisungen in einen Anweisungsblock eingeschlossen.

```
{  
    // Anweisung1;  
    // Anweisung2;  
    // Anweisung3;  
}
```