

Inhalt

Einführung	VI
1 Erste Schritte in der Marmeltierwelt	1
1.1 Die Welt Marmels, des Marmeltieres	1
1.2 Wie bringt man Marmel zum Laufen	7
1.3 Ein abschreckendes Beispiel	13
1.4 Sprache erleichtert uns das Leben	18
1.5 Übungen	33
2 Marmel steuert sich selbst	37
3 Marmel lernt dazu	51
4 Selbstdefinierte Tests	65
5 Einfache Projekte in der Marmeltierwelt	80
5.1 Marmel erlernt das Rechnen	82
5.2 Sortieren von Zahlen	90
5.3 Minotaurus – oder Marmel in Labyrinth	110
6 Marmel als Turing-Maschine	126
7 Marmel und die Wurzeln	148
Anhang	
A 1 Das UCSD-Betriebssystem – Ein kurzer Überblick	161
A 1.1 Starten des Systems	161
A 1.2 Die wichtigsten Betriebssystem-Kommandos	161
A 1.3 Eingabe eines neuen Programms	162
A 1.3.1 Anlegen einer neuen Arbeitsdatei	163
A 1.3.2 Texteingabe – Die Editor-Kommandos	166
A 1.4 Übersetzen des Programmes und der Programmstart	169
A 1.5 Abspeichern eines Programmes auf einer Diskette	169
A 2 Arbeiten mit Turbo-Pascal	171
A 2.1 Starten des Systems	171
A 2.2 Anlegen einer neuen Programmdatei	171
A 2.3 Die Editor-Kommandos	172
A 2.4 Abspeichern des Programmtextes	175
A 2.5 Übersetzen des Programmes	185
A 2.6 Arbeiten mit der Marmeltierwelt	176
Literaturverzeichnis	177
Sachwortverzeichnis	178