

# Inhalt

<b>Einführung</b> . . . . .	VI
<b>1 Erste Schritte in der Murmeltierwelt</b> . . . . .	1
1.1 Die Welt Murmels, des Murmeltieres . . . . .	1
1.2 Wie bringt man Murmel zum Laufen . . . . .	7
1.3 Ein abschreckendes Beispiel . . . . .	13
1.4 Sprache erleichtert uns das Leben . . . . .	18
1.5 Übungen . . . . .	33
<b>2 Murmel steuert sich selbst</b> . . . . .	37
<b>3 Murmel lernt dazu</b> . . . . .	51
<b>4 Selbstdefinierte Tests</b> . . . . .	65
<b>5 Einfache Projekte in der Murmeltierwelt</b> . . . . .	80
5.1 Murmel lernt das Rechnen . . . . .	82
5.2 Sortieren von Zahlen . . . . .	90
5.3 Minotaurus – oder Murmel in Labyrinthen . . . . .	110
<b>6 Murmel als Turing-Maschine</b> . . . . .	126
<b>7 Murmel und die Wurzeln</b> . . . . .	148
<b>Anhang</b>	
<b>A 1 Das UCSD-Betriebssystem – Ein kurzer Überblick</b> . . . . .	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 Murmeltierwelt . . . . .	176
<b>Literaturverzeichnis</b> . . . . .	177
<b>Sachwortverzeichnis</b> . . . . .	178