

# Inhaltsverzeichnis

1	Programme als Folge von Befehlen	15
2	Einfache Schleifen mit dem Befehl repeat	33
3	Programme benennen und aufrufen	53
4	Zeichnen von Kreisen und regelmäßigen Vielecken	71
5	Bewegte Bilder und Zeichentrickfilme	83
6	Programme mit Parametern	97
7	Übergabe von Parameterwerten an Unterprogramme	113
8	Optimierung der Programmlänge und der Berechnungskomplexität	131
9	Das Konzept von Variablen und der Befehl make	147
10	Lokale und globale Variablen	169
11	Verzweigungen von Programmen und while-Schleifen	183
12	Integrierter LOGO- und Mathematikunterricht: Geometrie und Gleichungen	203
13	Rekursion	217
14	Integrierter LOGO- und Mathematikunterricht: Trigonometrie	245
15	Integrierter LOGO- und Mathematikunterricht: Vektorgeometrie	257