

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Die ersten Programme</b>	<b>4</b>
Zeichnen mit der Schildkröte	5
Programme, die mit Text arbeiten	10
Programme, die rechnen	12
<b>Zusammenfassung</b>	<b>14</b>
<b>Teste dich selbst</b>	<b>14</b>
<b>2 Aus kleinen Bausteinen grössere bauen</b>	<b>16</b>
Neue Befehle definieren und verwenden	17
Befehle in Befehlen verwenden	22
Animationen programmieren	25
<b>Zusammenfassung</b>	<b>28</b>
<b>Teste dich selbst</b>	<b>28</b>
<b>3 Vorgänge wiederholen</b>	<b>30</b>
Einfache Schleifen	31
Kreise zeichnen	34
Der modulare Entwurf mit Schleifen	36
Animationen mit Schleifen	39
<b>Zusammenfassung</b>	<b>40</b>
<b>Teste dich selbst</b>	<b>40</b>
<b>4 Ein Programm – viele Vorgänge</b>	<b>42</b>
Befehle mit einem Parameter	43
Befehle mit mehreren Parametern	47
Wie Parameter funktionieren	49
Parameterwerte an andere Befehle weitergeben	51
<b>Zusammenfassung</b>	<b>56</b>
<b>Teste dich selbst</b>	<b>56</b>
<b>5 Variablen</b>	<b>58</b>
Gespeicherte Werte ändern	59
Variablen-Werte übertragen	64
Mit mehreren Variablen arbeiten	70
<b>Zusammenfassung</b>	<b>74</b>
<b>Teste dich selbst</b>	<b>74</b>

<b>6 Verzweigungen und bedingte Schleifen</b>	<b>76</b>
Werte bei der Ausführung eingeben	77
Befehl ausführen, wenn ...	79
Zwischen zwei Alternativen entscheiden	82
Bedingung in Schleifen	84
Logische Operatoren	88
Schleifen abbrechen	93
While-Schleifen	96
<b>Zusammenfassung</b>	<b>98</b>
<b>Teste dich selbst</b>	<b>98</b>
<b>7 Listen mit vielen Zahlen</b>	<b>100</b>
Zahlenlisten erzeugen	101
Die Zahlen einer Liste durchlaufen	104
Befehle für Listen definieren	109
Kleinste und grösste Werte finden	111
Ordnung machen	113
<b>Zusammenfassung</b>	<b>114</b>
<b>Teste dich selbst</b>	<b>115</b>
<b>8 Daten speichern und verwalten</b>	<b>116</b>
Daten dauerhaft speichern	117
Daten in Tabellen strukturieren	120
Mit Tabellen arbeiten	123
<b>Zusammenfassung</b>	<b>126</b>
<b>Teste dich selbst</b>	<b>127</b>
Impressum	128