

Inhaltsverzeichnis

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

6 Verzweigungen und bedingte Schleifen	76
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
Zusammenfassung	98
Teste dich selbst	98
7 Listen mit vielen Zahlen	100
Zahlenlisten erzeugen	101
Die Zahlen einer Liste durchlaufen	104
Befehle für Listen definieren	109
Kleinste und grösste Werte finden	111
Ordnung machen	113
Zusammenfassung	114
Teste dich selbst	115
8 Daten speichern und verwalten	116
Daten dauerhaft speichern	117
Daten in Tabellen strukturieren	120
Mit Tabellen arbeiten	123
Zusammenfassung	126
Teste dich selbst	127
Impressum	128