

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	V
1 Was ist Programmieren?.....	1
2 Variablen und Operatoren.....	16
3 Bedingte Anweisungen.....	31
4 Wiederholungsanweisungen.....	41
5 Objekte.....	50
6 Übungen.....	69
Übungen zu Kapitel 1.....	69
Übung 1.1: Würfeln.....	69
Übung 1.2: Farben.....	70
Übungen zu Kapitel 2.....	72
Übung 2.1: Würfeln.....	72
Übung 2.2: Farbige Kreise.....	73
Übungen zu Kapitel 3.....	75
Übung 3.1: Würfeln.....	75
Übungen zu Kapitel 4.....	78
Übung 4.1: Flappy mit Funktionen.....	78
Übungen zu Kapitel 5.....	88
Übung 5.1: Flappy mit vorhandenen Klassen.....	88
Übung 5.2: Flappy mit eigenen Klassen.....	94