

Inhaltsverzeichnis

Übung 1: Figuren gestalten	5
Übung 2: Alle Figuren in einem Programm zusammenfassen	11
Übung 3: Vielecke zeichnen	27
Übung 4: Nutzereingaben überprüfen	39
Übung 5: Zahlen-Strings -- Finde die Zahl	51
Übung 6: Text-Strings bearbeiten -- Buchstabenspiele	63
Übung 7: Optik – Lichtbrechung simulieren	101
Übung 8: Analog- und Digitaluhren programmieren	113
Übung 9: Das Hebelgesetz demonstrieren	153
Übung 10: Das Ohm'sche Gesetz verstehen	161
Übung 11: Der Farbcode eines Widerstandes	175
Übung 12: Das Turmrechnen 1.0	187
Übung 13: Winkel berechnen und darstellen	199
Übung 14: Das Koordinatensystem	215
Übung 15: Kopfrechnen üben	237