

Inhaltsverzeichnis

1 Programme als Folge von Befehlen	1
2 Einfache Schleifen mit dem Befehl repeat	19
3 Programme benennen und aufrufen	39
4 Zeichnen von Kreisen und regelmäßigen Vielecken	57
5 Bewegte Bilder und Zeichentrickfilme	69
6 Programme mit Parametern	83
7 Übergabe von Parameterwerten an Unterprogramme	99
8 Optimierung der Programmlänge und der Berechnungskomplexität	119
9 Das Konzept von Variablen und der Befehl make	135
10 Lokale und globale Variablen	157
11 Verzweigungen von Programmen und while-Schleifen	171
12 Integrierter LOGO- und Mathematikunterricht: Geometrie und Gleichungen	191
13 Rekursion	205
14 Integrierter LOGO- und Mathematikunterricht: Trigonometrie	233
15 Integrierter LOGO- und Mathematikunterricht: Vektorgeometrie	245