

Inhalt

8 VORWORT

1 COMPUTERSPIELE

- 12 Was macht ein gutes Spiel aus?
- 14 Atmosphäre
- 16 Für jeden Typ ein Spiel
- 18 Programmieren

2 LOS GEHT'S

- 22 Scratch kennenlernen
- 24 Scratch installieren
- 26 Rundgang

3 STERNSAMMLER

- 30 Sternsammler programmieren

9 KÄSE KNABBERN

- 50 Käse knabbern programmieren

5 KRIEG DER KREISE

- 74 Krieg der Kreise programmieren

6 ÄFFCHEN, SPRING!

- 90 Äffchen, spring! programmieren

7 GEISTERWALD

108 Geisterwald programmieren

10 STEEL-DRUM-MELODIE

190 Das Spiel programmieren

8 HUNDEFUTTER

130 Hundefutter programmieren

11 WIE GEHT ES WEITER?

206 Remixen und weitere Ideen
208 Besserer Code
210 Die nächste Stufe
212 Berufe rund um Spiele
214 Viel Spaß!

9 GLETSCHERRENNEN

166 Gletscherrennen programmieren

12 ANHANG

218 Glossar
220 Register
224 Dank