

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
1 Die Welt mit Symbolen oder Bildern beschreiben	6
Informationen mit Symbolen darstellen	7
Informationen mit Graphen darstellen	23
Daten schützen oder Informationen geheim halten	34
Aus Daten lernen	42
2 Probleme lösen	54
Lösungsvorschläge überprüfen	55
Lösungen finden	63
Alle Lösungen auflisten	70
Lösungen vergleichen und die beste auswählen	78
3 Den Computer steuern	88
Die Programmierumgebung 2 kennen lernen	89
Farbige Bilder zeichnen	92
Mit Schleifen arbeiten	102
Impressum	112