

# Inhaltsverzeichnis

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