

# INHALT

## **LEKTION 1: COMPUTERSYSTEME 1**

1. Was ist Informatik? **2**
2. Was ist ein Computer? **13**
3. Wie gehen wir mit dem Computer um? **29**

## **LEKTION 2: DATENANALYSE 39**

4. Speicherung von Daten **40**
5. Informationen sammeln und nutzen **57**

## **LEKTION 3: SOFTWAREENTWICKLUNG 67**

- 6. Entwicklung von Computersystemen **68**
- 7. Testen **73**
- 8. Dokumentation **81**
- 9. Feedback einholen **89**
- 10. Gemeinsam  
programmieren **97**

## **LEKTION 4: ALGORITHMEN UND PROGRAMMIERUNG 107**

- 11. Wie man Algorithmen benutzt **108**
- 12. Programmiersprachen **119**
- 13. Analytisches Denken **137**

## **LEKTION 5: ALLGEMEINE PROGRAMMIERREGELN 145**

- 14. Variablen 146**
- 15. Bedingte Anweisungen 161**
- 16. Schleifen 177**
- 17. Ereignisse 185**
- 18. Prozeduren & Funktionen 189**

## **LEKTION 6: PROGRAMMIEREN MIT SCRATCH 197**

- 19. Los geht's mit Scratch 198**
- 20. Einfache Algorithmen 221**
- 21. Variablen und Operatoren 245**
- 22. Steuerungsblöcke und Ereignisblöcke 271**
- 23. Skripte wiederverwenden 297**

## **LEKTION 7: PROGRAMMIEREN MIT PYTHON 307**

- 24. Los geht's mit Python **308**
- 25. Variablen in Python **321**
- 26. Strings **331**
- 27. Variablen mit Zahlenwerten **349**
- 28. Listen und boolesche Ausdrücke **363**
- 29. for-Schleifen **379**
- 30. while-Schleifen und verschachtelte Schleifen **391**
- 31. Bedingte Anweisungen **401**
- 32. Funktionen **421**

## **LEKTION 8: WEBENTWICKLUNG 441**

- 33. Was ist eigentlich das Internet? **442**
- 34. Cybersicherheit **461**
- 35. Eine einfache Website erstellen **479**
- 36. HTML-Textelemente **495**
- 37. Link-Elemente **509**
- 38. Styling mit CSS **521**
- 39. Eigene Elemente mit CSS gestalten **537**

**Index 553**