

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**