

Vorwort	10
Über dieses Buch	12

EINFÜHRUNG

Programmieren: Was ist das?	16
Programmieren im Alltag	18
Die Arbeit eines Softwareentwicklers	20
Programmiersprachen	22

SCRATCH

Was ist Scratch?	28	Logik und Entscheidungen	44
Scratch-Oberfläche	30	Eingabe (Input)	46
Figuren	32	Nachricht senden	48
Bunte Blöcke und Skripte	34	Funktionen	50
Bewegung ins Spiel bringen	36	PROJEKT: Übersetzer für unterwegs	52
Mit Aussehen und Klang spielen	38	PROJEKT: Logikrätsel	64
Programmablauf steuern	40	PROJEKT: Asteroidenhagel	80
Daten verändern	42		

PYTHON

Was ist Python?	94	Bibliotheken	116
Python installieren	96	PROJEKT: Teamaufsteller	118
Die IDLE-Umgebung	98	Fehler beheben	130
Variablen	100	PROJEKT: Projektplaner	134
Daten	102	Objekte und Klassen	156
Logische Operatoren	104	PROJEKT: Budgetmanager	158
Eingabe und Ausgabe	106	Pygame Zero	176
Schleifen	108	PROJEKT: Burgverlies	178
Funktionen	112		

WEBTECHNOLOGIEN

Wie das Web funktioniert	206	Debuggen	280
Code-Editoren	208	Objektorientiertes JavaScript	282
HTML-Grundlagen	210	Bibliotheken und Frameworks	284
HTML-Formulare und Hyperlinks	212	Grafische Benutzeroberflächen	286
Aufbau einer Website	214	PROJEKT: Die Webseite animieren	288
PROJEKT: Eine Webseite erstellen	216	PROJEKT: Responsive Website	304
Cascading Style Sheets	234		
CSS-Selektoren	236	Weitere Programmiersprachen	344
Regeln für das Styling	238	GLOSSAR	348
Responsive Layouts	240	REGISTER	352
PROJEKT: Die Webseite gestalten	242	DANK	360
Was ist JavaScript?	264		
Variablen und Datentypen	266		
Logik und Verzweigung	270		
Eingabe und Ausgabe	272		
Schleifen in JavaScript	274		
Funktionen in JavaScript	278		