

INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
LOGO - Verzeichnis	6
1 Einleitung	9
2 Aufbau eines LOGO-Programms	12
2.1 Die Grundstruktur	12
2.2 Die Datenstruktur	15
2.3 Die Rekursion	16
2.4 Die sieben Elemente	19
2.5 Standard-Prozeduren	26
3 Elemente von LOGO	27
3.1 Ausgabe	27
3.2 Eingabe	29
3.3 Zuweisung	31
3.4 Verzweigung	33
3.5 Arithmetik/Anordnung	36
3.6 IGEL-Grafik	37
3.7 Extras	38
4 Datenbehandlung in LOGO	41
4.1 DATEN-Typ WORT	42
4.2 DATEN-Typ SATZ	43
4.3 DATEN-Typ LISTE	44
5 100 LOGO-Beispiele	47
5.1 Schulbeispiele	51
5.2 Spiele und Simulationen	88
5.3 Was es noch so gibt	151
6 LOGO - Latein	213
6.1 Vergleich mit BASIC	214
6.2 Echte und unechte Rekursionen	218
6.3 LOGOisches und UnLOGOisches	220
Literaturhinweise	222
Sachverzeichnis	223
Liste der LOGO-Beispiele (fortlaufend)	227
Liste der LOGO-Beispiele (alphabetisch)	231