

# Inhaltsverzeichnis

## Vorwort

<b>1 Start mit LOGO</b> .....	<b>1</b>
Hardware- und Softwareausstattung	
LOGO, eine Programmiersprache nicht nur für Kinder. Programmieren und Problemlösen. Was braucht man für das Arbeiten mit LOGO? Wir starten das LOGO-System.	
<b>2 Der Weg durch das Labyrinth</b> .....	<b>8</b>
Ein Einstieg in die Igel-Graphik	
Erste LOGO-Kommandos. Die Arbeit im Direktmodus. Einfache Möglichkeiten der Korrektur von Eingabefehlern.	
<b>3 Südsee-Träume</b> .....	<b>20</b>
Einfache Prozeduren mit LOGO	
Erste Prozeduren mit LOGO. Fehlerkorrektur für Fortgeschrittene. Die Verwendung von Variablen. Modulares Arbeiten. Speicherung von Prozeduren auf einer Diskette.	
<b>4 Wie heißt die Hauptstadt von Italien?</b> .....	<b>43</b>
Textbausteine in Programmen	
Arbeiten mit Text. Definition von Variablen in LOGO. CTRL-Kommandos im Editor. Eingaben eines Benutzers in einer Prozedur. Bedingte Befehle. Textausgabe auf einem Drucker.	
<b>5 Wechselstube</b> .....	<b>63</b>
Vom Umgang mit Zahlen, Wörtern und Listen	
Einige Datentypen von LOGO. Das LOGO-System als Taschenrechner. Befehle und Prozeduren mit einer Wertrückgabe. Utilities.	

<b>6 Wie die Orgelpfeifen</b> .....	83
Rekursive Strukturen in LOGO	
Rekursion im Alltag. Erste rekursive LOGO-Prozeduren. Abbruchbedingungen in Prozeduren. Rekursive Aufrufe am Ende und in der Mitte einer Prozedur.	
<b>7 Dem Zufall auf der Spur</b> .....	104
Zahlenoperationen in Programmen	
Das Arbeiten mit Zufallszahlen. Ein Kommentar im Prozedurtext. Prozeduren erzeugen Variablen. Simulationen mit Computerhilfe.	
<b>8 LOGO ist LOGO ist LOGO</b> .....	124
Utilities auch für Graphik-Anwendungen	
Graphik-Utilities. Farbgraphik mit LOGO. Weitere Graphik-Bausteine. Aufbau von Utilities-Dateien. Umgang mit dem Platz im Arbeitsspeicher.	
<b>9 Streng geheim!</b> .....	147
Listenverarbeitung für Fortgeschrittene	
Tricks und Kniffe beim Arbeiten mit Wörtern und Listen. Zusammenfügen von Elementen zu Listen und Wörtern. Kann man Daten schützen? BEWAHRE in einem Prozedurtext.	
<b>10 Was sagt die Statistik?</b> .....	170
Graphik- und Textdarstellungen	
Wahrheitswerte und logische Verknüpfungen. Sortierv Verfahren bei einer Zahlenliste. Ein Programm-Menü. Auswertung von Listen.	
<b>11 Das Spiel mit dem Wolf, der Ziege und dem Kohlkopf</b> .....	194
Speicherplatzverwaltung bei komplexen Programmen	
Speicherkapazität beim Arbeiten mit LOGO. Utilities zur Textdarstellung. Sortieren in alphabetischer Ordnung.	
<b>Stichwortverzeichnis</b> .....	214
<b>Literaturhinweise</b> .....	219