

- 1 Grundlagen
 - 1.1 Vom Problem zum Programm
 - 1.2 Programmierertechniken
 - 1.3 Strukturierte Programmierung
 - 1.4 Software-Design
- 2 Darstellung von Programmen
 - 2.1 Der Programmablaufplan
 - 2.2 Das Struktogramm
 - 2.3 Gegenüberstellung
- 3 Die Programmiersprache BASIC
 - 3.1 BASIC als Dialogsprache
 - 3.2 BASIC-Dialekte
- 4 Systembefehle im BASIC
 - 4.1 Arbeiten mit dem Bildschirmeditor
 - 4.2 Programme eingeben oder löschen
 - 4.3 Programme starten
 - 4.4 Programme abbrechen, beenden und fortsetzen
 - 4.5 Programme auflisten und ausdrucken
 - 4.6 Programme laden und abspeichern
- 5 Programmbefehle und Anwendungsbeispiele
 - 5.1 Programmaufbau und Programmkommentare
 - 5.2 Ausgabeanweisungen
 - 5.3 Wertzuweisungen und Wertberechnungen
 - 5.4 Eingabeanweisungen
 - 5.5 Das lineare Programm
 - 5.6 Sprunganweisungen
 - 5.6.1 Der unbedingte einseitige Sprung
 - 5.6.2 Der unbedingte berechnete Sprung
 - 5.7 Verzweigungsanweisungen
 - 5.7.1 Die zweiseitige Verzweigung
 - 5.7.2 Die einseitige Verzweigung
 - 5.7.3 Die mehrseitige Verzweigung
 - 5.8 Die zählende Wiederholungsschleife
 - 5.9 Aus mehreren Zeilen konstruierte Schleifenstrukturen
 - 5.9.1 Schleifen mit vorgeschalteter Abbruchsabfrage
 - 5.9.2 Schleifen mit eingelagerter Abbruchsabfrage
 - 5.9.3 Schleifen mit nachgeschalteter Abbruchsabfrage
 - 5.10 Unterprogrammanweisungen
 - 5.11 Zeichenkettenverarbeitung und -veränderung
- 6 Datentypen
 - 6.1 Konstanten
 - 6.2 Variablen
 - 6.3 Variablennamen
 - 6.4 Einfache Datentypen
 - 6.4.1 Ganzzahl (INTEGER)
 - 6.4.2 Dezimalzahl (REAL)
 - 6.4.3 Zeichenkette (STRING)
 - 6.5 Strukturierte Datentypen
 - 6.5.1 Eindimensionaler Typ
 - 6.5.2 Mehrdimensionaler Typ
 - 6.6 Umwandlung von Datentypen