

Inhaltsverzeichnis

1	Geschichtlicher Rückblick	9
2	Einsatz des Sprachsystems Logo	13
3	Vergleich der Lehr- und Lernsprachen Basic, Pascal und Logo	19
4	Einführung in die Einsatzgebiete des Programmiersystems Logo	33
4.1	Schildkrötengrafik	35
4.2	Zeichenketten-Manipulation	43
4.3	Probleme der Rekursivität	49
5	Zukünftige Einsatzmöglichkeiten des Logo-Sprachsystems	65
6	Logo und Grafik	69
6.1	Grafische Sprachelemente der Sprache Logo	71
6.2	Logo-Schmetterlinge	77
6.3	Schmetterlingsschwärme	89
6.4	Programmierte Bewegung	97
6.5	Verbesserungen des Gesamtmodells	112
6.6	Weitere Grafikprozeduren	114
6.7	Rahmenunterprogramme	121
7	Texte	143
7.1	Primitivoperationen der Listebearbeitung	145
7.2	Konjugationen	153
7.3	Pluralbildung	161
7.4	Das maschinelle Gedichtschreiben	171
7.5	Horoskope	183
8	Mathematik	193
8.1	Mathematische Primitivoperationen	195

8.2	Zahlendarstellungen	201
8.3	Grundlagen der Arithmetik	211
9	Künstliche Intelligenz	219
10	Schlußwort	231
Anhang	235
A.	Fehlermeldungen	237
B.	Glossar	240
C.	Literatur	250
D.	Übersetzung der verwendeten Logo-Schlüsselworte	250
E.	Index	252