

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort . . . . .	7
<b>1 .EXAMINE und .DEPOSIT – Wir schauen dem Computer auf die Finger . . . . .</b>	<b>9</b>
1.1 Wir öffnen die Black box . . . . .	10
1.2 Der Computer braucht kein Papier zum Schreiben . . . . .	14
1.3 Die Welt der Nullen und Einsen . . . . .	15
1.4 Wir rechnen mit Bits . . . . .	18
1.5 Wir treffen den Computer in seinem Innersten . . . . .	21
1.6 Die Zeit verstreicht, und der Computer mißt sie . . . . .	22
<b>2 Shapes in Logo – es muß nicht immer «Dreieck» sein . . . . .</b>	<b>29</b>
2.1 Die Schildkröte unter der Lupe . . . . .	29
2.2 .SPRINT . . . . .	34
2.3 Die Shapes . . . . .	35
2.4 Die Schildkröte verkleidet sich . . . . .	37
2.5 Es wird eng auf dem Bildschirm – mehrere Schildkröten erscheinen . . . . .	41
<b>3 Kollisionen – die Schildkröten stoßen zusammen . . . . .</b>	<b>47</b>
3.1 Ein ganz kleines Spiel – ganz groß seine Wirkung . . . . .	48
3.2 Byte Nr. 53278 kann noch mehr . . . . .	52
3.3 Wir fühlen dem 53278. Byte auf den Zahn . . . . .	53
3.4 Schildkröte gegen Hintergrund – Byte Nr. 53279 . . . . .	60
<b>4 Joysticks und Paddles – unerläßliche Werkzeuge für den Spielprofi . . . . .</b>	<b>63</b>
4.1 Paddles . . . . .	63
4.2 Joysticks . . . . .	68
<b>5 Unser erstes Projekt – ein Weltraumspiel . . . . .</b>	<b>71</b>
5.1 Planung des Spiels . . . . .	71
5.2 Shapes . . . . .	72
5.3 Das Programm . . . . .	80
5.4 Ausbaumöglichkeiten . . . . .	89

<b>6 Sport mit Logo – ein Spiel für Fingerathleten</b> . . . . .	91
6.1 Planung des Spiels . . . . .	91
6.2 Programmierung . . . . .	100
<b>7 Ein Ratespiel – der Hangman</b> . . . . .	105
7.1 Planung . . . . .	106
7.2 Die Verwirklichung unserer hochfliegenden Pläne . . . . .	107
<b>8 Buchstaben ordnen – ein Reaktionsspiel</b> . . . . .	121
8.1 Planung . . . . .	121
8.2 Programmierung . . . . .	123
<b>Anhang</b> . . . . .	135
A Die Logo-Befehle auf einen Blick . . . . .	135
B Binärzahlen von 0 bis 255 auf einen Blick . . . . .	155