

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
1 .EXAMINE und .DEPOSIT – Wir schauen dem Computer auf die Finger	9
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
2 Shapes in Logo – es muß nicht immer «Dreieck» sein	29
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
3 Kollisionen – die Schildkröten stoßen zusammen	47
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
4 Joysticks und Paddles – unerläßliche Werkzeuge für den Spielprofi	63
4.1 Paddles	63
4.2 Joysticks	68
5 Unser erstes Projekt – ein Weltraumspiel	71
5.1 Planung des Spiels	71
5.2 Shapes	72
5.3 Das Programm	80
5.4 Ausbaumöglichkeiten	89

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