

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
1 Das kleine Logo-Einmaleins mittels Grafik	9
Lektion 1: Willkommen bei Commodore-Logo	9
Lektion 2: Striche in jeder Richtung	17
Lektion 3: REPEAT wiederholt alles	30
Lektion 4: Tippfehler stören uns nicht	40
Lektion 5: Figuren auf dem Schirm	44
Lektion 6: So erstellt man Programme	62
Lektion 7: Der Programmänderungsdienst	71
Lektion 8: Programme sichern, laden, listen	78
Lektion 9: Programme rufen Programme	82
Lektion 10: Groß, größer, variabel...	87
Lektion 11: Farbe ist Trumpf	96
Lektion 12: Ideen und Experimente	102
Kursende	118
2 Hallo, Herr Gutenberg – wir drucken auch	119
2.1 Wörter und Sätze	119
2.2 Buchstabenbilder und Texte	120
2.3 Adressenhandel	124
2.4 Wir drucken auf Papier	125
2.5 Forschungsaufträge	127
3 Unser wichtigster Lieferant ist OUTPUT	129
3.1 Was liefert denn OUTPUT?	129
3.2 Wir schmieden neue Werkzeuge	131
3.3 Logo versteht deutsch	135
3.4 Lange Geschichten	137
3.5 Forschungsaufträge	142

4 Einmal ist keinmal – Programmschleifen	147
4.1 Was ist, wenn...?	147
4.2 Die Stopper	149
4.3 Der große Dreh	152
4.4 Forschungsaufträge	157
5 Ich gebe Dir den Namen	161
5.1 Jedes Ding hat einen Namen	161
5.2 Kreisverkehr	163
5.3 Forschungsaufträge	166
6 Hast Du Töne	171
6.1 Der TOOT-Befehl	171
6.2 Sing ein Lied	173
6.3 Ein Klavier muß her	179
6.4 Forschungsaufträge	181
Anhang	183
Logo-Kurzgrammatik	183
Nützliche Programmbausteine	189
Übersicht der Commodore-Logo-Vokabeln	191
Übersicht der Kontrolltasten und Editierfunktionen	200
Stichwortverzeichnis	202