

Inhalt

Kapitel 1: Erste Grundelemente des Programmierens	5
1.1 Wie man dem Computer "Logo" beibringt	5
1.2 Logo im "Taschenrechner-Betrieb"	6
1.3 Computer-Zahlen	9
1.4 Super-Befehle / Prozeduren	10
1.5 Wie man Prozeduren abändert (Hinweise zum Logo-Editor)	13
1.6 Wie man Prozeduren verlassen kann	17
1.7 Zeichenketten und Wörter	18
1.8 Druckbefehle	20
1.9 Funktionen	21
1.10 Was ist ein Programm?	29
1.11 Der Arbeitsspeicher	29
1.12 Wie man seine Arbeit dauerhaft auf einer Diskette abspeichert	30
Kapitel 2: Grundlegende Programmiertechniken	31
2.1 Variable	31
2.2 Wiederholungen	32
2.3 Sprünge	33
2.4 Prozeduren, die sich selbst aufrufen	35
2.5 Lokale Variable	36
2.6 Rekursive Funktionen	40
2.7 Listen	43
2.8 Prüfwörter	46
Kapitel 3: Aus der Teilbarkeitslehre	48
3.1 Teiler	48
3.2 Vielfache	62
3.3 Primzahlen	64
3.4 Der größte gemeinsame Teiler	78
3.5 Das kleinste gemeinsame Vielfache	86
Kapitel 4: Brüche und Anwendungen	92
4.1 Brüche	92
4.2 Mischungsrechnung	96
4.3 Zinseszinsen und geometrisches Wachstum	100
Kapitel 5: Funktionen, Wertetafeln, Schaubilder	106
5.1 Wertetafeln	106
5.2 Funktionsschaubilder	112
5.3 Polynome und das Horner-Schema	122
5.4 Stellenwertsysteme	125

Kapitel 6: Simulation zufälliger Ereignisse	131
6.1 Würfel	131
6.2 Glücksräder	132
6.3 Krumme Nägel	133
6.4 Häufigkeitstabellen	135
6.5 Sortieren	138
6.6 Eine Roulette-Strategie	140
6.7 Wer kommt zum Höfleswetz-Turnier?	141
6.8 Stabdiagramme (Histogramme)	144
Stichwortverzeichnis	149