

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	7
	Einführung	9
1	LOGO im Vergleich mit anderen Programmiersprachen	13
2	Einführung in das Programmieren mit LOGO	15
2.1	Nach dem Einschalten	15
2.2	Erste Gehversuche mit LOGO	18
2.3	Wir erstellen ein LOGO-Programm	27
2.4	Elementare Turtle-Graphikbefehle	37
2.5	Das Editieren von LOGO-Programmen	44
3	Fortgeschrittene Programmierung	53
3.1	Ausgabebefehle	53
3.2	Ablaufsteuerung	57
3.3	Definitionsbeehle	69
3.4	Eingabebefehle	88
3.5	Wörter- und Listenbefehle	90
3.6	Operationen	109
3.6.1	Arithmetische Operationen	109
3.6.2	Logische Operationen	119
4	Die ATARI-ST-LOGO-Graphik	123
4.1	Vordefinierte Graphikobjekte	123
4.2	Graphikeinstellungen	128
5	Anwendungsbeispiel aus der Künstlichen Intelligenz	143

6	Arbeitsspeicherverwaltung	159
7	Speichern, Laden, Löschen auf der Diskette	171
7.1	Diskettenbefehle	171
7.2	Eine kleine Dateiverwaltung	176
8	Fehlerhandhabung und Programmaustesten	181
9	Peripherie	191
10	Eigenschaftslisten	195
11	LOGO-Systembefehle und Variablen	203
12	Fehlermeldungen	207
	Anhang	
A	Glossar aller LOGO-Befehle	211
B	Lösungen zu den Übungsaufgaben	229
C	Literaturverzeichnis	233
D	Index	235
	Übersicht weiterer Markt&Technik-Bücher	237