

Inhalt

Über dieses Buch	Seite 8
Programmieren - Lass den Computer dein Zimmer aufräumen	Seite 10
Das Computerprogramm - Eine verschlossene Box	Seite 12
Der Algorithmus - Eine Wegbeschreibung für Computer	Seite 14
Im Park - Anweisungen	Seite 16
Programmiersprachen - So versteht dich dein Computer	Seite 18
Debugging - Den Fehlern auf der Spur	Seite 20
Ereignisse - Was passiert, wenn ...?	Seite 22
Die verrückte Fabrik - Ereignisse	Seite 24
Variablen - Wie sich Computer Dinge merken	Seite 26
Variablen - Wie du dem Computer Änderungen mitteilst	Seite 28
Datentypen - 1001 Antworten	Seite 30
Strings - Augen auf im Buchstaben-Wirrwarr	Seite 32
Integer - Wie sich Computer Zahlen merken	Seite 34
Boolean - Wahr oder falsch?	Seite 36
Listen - Mehr als nur ein Wort	Seite 38
Unter Wasser - Strings, Integer, Booleans	Seite 40
Bedingte Anweisungen - Wenn... dann...	Seite 42
Schleifen - 4.846 Mal „Hallo du!“	Seite 44
Beim Sportfest - Schleifen	Seite 46
Funktionen - Aufgaben zusammenfassen und benennen	Seite 48
Die nächsten Schritte	Seite 50
Wichtige Begriffe - Kurz und knapp erklärt	Seite 52
Lösungen	Seite 56