

# Inhalt

Vorwort des Herausgebers .....	6
Vorwort des Verfassers .....	7
Programmieren: Können und Methoden .....	8
Eier retten .....	11
Springball .....	17
Nessie .....	20
Spinne und Fliege .....	24
Ascot .....	27
Schluckmann .....	32
Spurfalle .....	37
17 + 4 .....	40
Ausbruch .....	44
Excalibur gegen den Feind .....	47
Es regnet durch das Dach .....	52
Landung auf dem Mars .....	55
Obstdieb .....	58
Die Teddybären greifen an .....	61
Schlange gegen Dreiecke .....	65
Todesrennen .....	67
Farbenfolge .....	70
Autofahren in 3 Dimensionen .....	73
Sturzball .....	76
Über die Autostraße .....	79
Henker .....	82
Video-Verkäufer .....	87
Staudamm sprengen .....	90
Wie man bessere Programme schreibt .....	95
Fachausdrücke .....	105

---