

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b> .....	1
<b>EINS</b> Was ist ein gutes Programm? .....	11
<b>ZWEI</b> Bildschirm-Techniken .....	21
<b>DREI</b> Interaktive Eingabe .....	43
<b>VIER</b> Ein vielseitiger Rechner .....	89
<b>FÜNF</b> Werkzeuge für Textdateien .....	131
<b>SECHS</b> Spiele und Taktik .....	185
<b>SIEBEN</b> Simulation und Animation .....	243
<b>ACHT</b> Eine elektronische Rechentabelle .....	291
<b>Anhang A</b> Portabilitätsprobleme und Lösungen .....	405
<b>Anhang B</b> Portierung der Beispielprogramme auf einen IBM PC unter TURBO-PASCAL .....	433
<b>Sachwortregister</b> .....	585