

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	V
1 Einführung	1
2 Das Programmierrüstzeug	13
3 Die Bedeutung des Zufalls	42
4 Realitätsnähe und Lebendigkeit	65
5 Ballistische Spiele	79
6 Rennbahnspele	98
7 Irrgarten- und Phantasiespele	131
8 Weltraumspiele	198
9 Lehr- und Lernspiele	213
10 Computer Aided Design	226
11 Ideen und Spiele für Hobbyprogrammierer	258
Anhang	269