

# 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 Phantasiespiele .....	131
8 Weltraumspiele .....	198
9 Lehr- und Lernspiele .....	213
10 Computer Aided Design .....	226
11 Ideen und Spiele für Hobbyprogrammierer .....	258
Anhang .....	269