

Inhalt

Einleitung	8
1 Willkommen in der Welt der Programmierung	10
1.1 Computerprogramme: Schlaue Texte für dumme Computer	12
1.2 Wahrscheinlich kannst du schon programmieren	16
1.3 Lösungen zu den Aufgaben im Text	22
2 Einstieg in Python	24
2.1 Was ist Python?	26
2.2 Python als Taschenrechner – die IDLE-Shell	28
2.3 Funktionen aufrufen	33
2.4 Module	34
2.5 Variablen	38
2.6 Der Python-Interpreter	41
3 Die ersten Programme	42
3.1 Der Python-Editor	44
 Projekt: Der Begrüßungsautomat	45
3.2 Ein Programm im Dateimanager starten	49
3.3 Strings – Experimente in der IDLE-Shell	51
3.4 Das EVA-Prinzip	52
3.5 Zahlen eingeben	52
3.6 So oder so? Programmverzweigung	56

3.7 Zeilen und Blöcke – Layout eines Python-Programms.	59
3.8 Noch einmal bitte! Wiederholung	60
 Projekt: Zahlenraten.	64
3.9 Wahr oder nicht wahr: Logische Aussagen.	65
3.10 Logische Operatoren	66
3.11 Schwierige Entscheidungen	68
3.12 Datum und Zeit.	72

4 Neue Möglichkeiten mit Funktionen 74

4.1 Wie definiert man eine Funktion?	77
4.2 Funktionen können Werte zurückgeben	83
 Projekt: Volumenassistent – ein Programm mit Auswahlmenü.	86
 Projekt: Der Briefassistent – globale Variablen und Seiteneffekte	89
4.3 Bilder mit der Turtle-Grafik	92
4.4 Was ist Rekursion?	100
4.5 Rekursive Funktionen	101

5 Daten in Kollektionen zusammenfassen 104

5.1 Welche Arten von Kollektionen gibt es?	106
5.2 Suchen und aufzählen	110
5.3 Sequenzen verarbeiten	112
5.4 Listen können sich verändern.	114
 Projekt: Planeten aufzählen	117
 Projekt: Digitales Telefonbuch	119
5.5 Dateien öffnen, speichern und bearbeiten.	122
 Projekt: Eine Notiz schreiben und als Textdatei speichern.	125
5.6 Laufzeitfehler abfangen.	126



5.7	Kollektionen speichern und laden	128
	Projekt: Telefonnummern verwalten	129
	Projekt: Die Reimmaschine	131
	Projekt: Wie warm wird es? – Informationen aus dem Internet	134

6 Bunt und zum Anklicken: Grafische Benutzungsoberflächen 138

	Projekt: Digitaler Würfel	141
6.1	Widgets konfigurieren	143
	Projekt: Farbmischer	147
	Projekt: Dichten mit Goethe	150
	Projekt: StarQuest – Bilder anzeigen	154
	Projekt: Digitaluhr	157

7 Der nächste Schritt: Die große Welt der Informatik 162

7.1	Die Geschwindigkeit von Programmen	164
7.2	Objektorientierte Programmierung – eigene Klassen definieren	168
7.3	Agile Software-Entwicklung – arbeiten wie die Profis	171
	Projekt: Digitales Notizbuch – agil entwickelt	172
7.4	Webseiten programmieren mit JavaScript	180
7.5	Noch mehr Programmiersprachen	184
7.6	Programmierwettbewerbe	187

Lösungen 188

Stichwortverzeichnis 205

Das **Inhaltsverzeichnis** haben
Sie von  **edv-buchversand.de**

Das Buch erhalten Sie hier