

Inhalt

1. Python und IDLE
2. Unterschiede zwischen Funktionen und Methoden
3. Rechnen mit Zeichenketten und Zahlen
4. Listen und Wörterbücher
5. Benutzereingaben anfordern – Computer errät Zahl
6. Fallunterscheidungen
7. Schleifen
8. Einfacher Chatbot
9. Funktionen
10. Formatierte Ausgabe und Graphen plotten
11. Unittest
12. Zweidimensionale Arrays
13. GUI mit tkinter – Computer errät Zahl
14. Turtle Grafik – Snake Game
15. Dateien lesen
16. Dateien schreiben
17. Objekt-orientierte Programmierung
 - 1 Klassen
 - 2 Initialisierung der Klasse
 - 3 Instanz einer Klasse anlegen
 - 4 Methoden in Klassen
 - 5 Vererbung bei Klassen in Python
 - 6 Methoden in Klassen überschreiben
18. Bibliothek pygame – Traffic Game