

Inhalt

Nr.	Thema	Kurs-Tag
1.	Python und IDLE	Tag 1
2.	Unterschiede zwischen Funktionen und Methoden	
3.	Rechnen mit Zeichenketten und Zahlen	
4.	Listen und Wörterbücher	Tag 2
5.	Benutzereingaben anfordern – Computer errät Zahl	Tag 3
6.	Fallunterscheidungen	
7.	Schleifen	Tag 4
8.	Einfacher Chatbot	
9.	Funktionen	Tag 5
10.	Formatierte Ausgabe und Graphen plotten	Tag 5.1
11.	Unittest	Tag 5.2
12.	Zweidimensionale Arrays	
13.	GUI mit tkinter – Computer errät Zahl	Tag 6 Tag 6.1
14.	Turtle Grafik – Snake Game	Tag 7
15.	Dateien lesen	Tag 8
16.	Dateien schreiben	Tag 8.1
17.	Objekt-orientierte Programmierung	Tag 9
	1 Klassen	
	2 Initialisierung der Klasse	
	3 Instanz einer Klasse anlegen	
	4 Methoden in Klassen	
	5 Vererbung bei Klassen in Python	Tag 9.1
	6 Methoden in Klassen überschreiben	
18.	Bibliothek pygame – Traffic Game	Tag 10