# Inhalt

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Thema** | **Kurs-Tag** |
|  | Python und IDLE | Tag 1 |
|  | Unterschiede zwischen Funktionen und Methoden |  |
|  | Rechnen mit Zeichenketten und Zahlen |  |
|  | Listen und Wörterbücher | Tag 2 |
|  | Benutzereingaben anfordern – Computer errät Zahl | Tag 3 |
|  | Fallunterscheidungen |  |
|  | Schleifen | Tag 4 |
|  | Einfacher Chatbot |  |
|  | Funktionen | Tag 5 |
|  | Formatierte Ausgabe und Graphen plotten | Tag 5.1 |
|  | Unittest |  |
|  | Zweidimensionale Arrays | Tag 5.2 |
|  | GUI mit tkinter – Computer errät Zahl | Tag 6 Tag 6.1 |
|  | Turtle Grafik – Snake Game | Tag 7 |
|  | Dateien lesen | Tag 8 |
|  | Dateien schreiben | Tag 8.1 |
|  | 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 |  |
|  | Bibliothek pygame – Traffic Game | Tag 10 |