# 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