

## Inhalt

Nr.	Thema	Kurseinheit
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.	Zustandsmaschine – Ampel	
14.	GUI mit tkinter – Computer errät Zahl	
15.	Turtle Grafik – Snake Game	
16.	Dateien lesen	
17.	Dateien schreiben	
18.	Objekt-orientierte Programmierung (OOP) – Klassen	
19.	OOP – Vererbung bei Klassen	
20.	Bibliothek pygame – Traffic Game	