

Inhalt

Nr.	Thema	Kurseinheit
1	Python und IDLE	1
2	Unterschiede zwischen Funktionen und Methoden	1
3	Rechnen mit Zeichenketten und Zahlen	1
4	Listen und Wörterbücher	2
5	Benutzereingaben anfordern – Computer errät Zahl	2
6	Fallunterscheidungen	3
7	Schleifen	3
8	Einfacher Chatbot	3
9	Funktionen	4
10	Formatierte Ausgabe und Graphen plotten	5, 6
11	Unittest	9
12	Zweidimensionale Arrays – Irrgarten	
13	Zustandsmaschine – Ampel	10, 11
14	GUI mit tkinter – Computer errät Zahl	7, 8
15	Turtle Grafik – Snake Game	12
16	Dateien lesen	13
17	Dateien schreiben	13
18	Objekt-orientierte Programmierung (OOP) – Klassen	
19	OOP – Vererbung bei Klassen	
20	Bibliothek pygame – Traffic Game	