

Inhalt

| Nr. | Thema | Kurseinheit |
|-----|---|---------------|
| 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. | Zustandsmaschine – Ampel | |
| 14. | GUI mit tkinter – Computer errät Zahl | Tag 6 Tag 6.1 |
| 15. | Turtle Grafik – Snake Game | Tag 7 |
| 16. | Dateien lesen | Tag 8 |
| 17. | Dateien schreiben | Tag 8.1 |
| 18. | Objekt-orientierte Programmierung (OOP) – Klassen | Tag 9 |
| 19. | OOP – Vererbung bei Klassen | Tag 9.1 |
| 20. | Bibliothek pygame – Traffic Game | Tag 10 |