

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, 3
5	Benutzereingaben anfordern	3
6	Fallunterscheidungen	4
7	Schleifen – Computer errät Zahl	4, 5
8	Einfacher Chatbot	5
9	Funktionen – Input und Output	6, 7
10	Funktionen konstruieren	7, 8
11	Objekt-orientierte Programmierung (OOP) – Klassen	9
12	OOP – Vererbung bei Klassen	10
13	Unittest	11
14	Zweidimensionale Arrays – Irrgarten	12
15	Zustandsmaschine – Ampel	13
16	GUI mit tkinter – Computer errät Zahl	14
17	Turtle Grafik – Snake Game	
18	Dateien lesen	
19	Dateien schreiben	
20	Bibliothek pygame – Traffic Game	
21	Künstliche Intelligenz (KI) – Perzeptron	
22	KI – Machine Learning Modelle trainieren und nutzen	