

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	
6	Fallunterscheidungen	
7	Schleifen – Computer errät Zahl	
8	Einfacher Chatbot	
9	Funktionen – Input und Output	
10	Funktionen konstruieren	
11	Objekt-orientierte Programmierung (OOP) – Klassen	
12	OOP – Vererbung bei Klassen	
13	Unittest	
14	Zweidimensionale Arrays – Irrgarten	
15	Zustandsmaschine – Ampel	
16	GUI mit tkinter – Computer errät Zahl	
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	