

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, 15 |
| 17 | Turtle Grafik – Snake Game | 16 |
| 18 | Dateien lesen | 17 |
| 19 | Dateien schreiben | 17 |
| 20 | Bibliothek pygame – Traffic Game | |
| 21 | Künstliche Intelligenz (KI) – Perzeptron | |
| 22 | KI – Machine Learning Modelle trainieren und nutzen | |