# Inhalt

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Thema** | **Kurseinheit** |
|  | Python und IDLE |  |
|  | Unterschiede zwischen Funktionen und Methoden |  |
|  | Rechnen mit Zeichenketten und Zahlen |  |
|  | Listen und Wörterbücher |  |
|  | Benutzereingaben anfordern – Computer errät Zahl |  |
|  | Fallunterscheidungen |  |
|  | Schleifen |  |
|  | Einfacher Chatbot |  |
|  | Funktionen |  |
|  | Formatierte Ausgabe und Graphen plotten |  |
|  | Unittest |  |
|  | Zweidimensionale Arrays – Irrgarten |  |
|  | Zustandsmaschine – Ampel |  |
|  | GUI mit tkinter – Computer errät Zahl |  |
|  | Turtle Grafik – Snake Game |  |
|  | Dateien lesen |  |
|  | Dateien schreiben |  |
|  | Objekt-orientierte Programmierung (OOP) – Klassen |  |
|  | OOP – Vererbung bei Klassen |  |
|  | Bibliothek pygame – Traffic Game |  |