# Inhalt

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Thema** | **Kurseinheit** |
|  | Python und IDLE | 1 |
|  | Unterschiede zwischen Funktionen und Methoden | 1, 2 |
|  | Rechnen mit Zeichenketten und Zahlen | 2 |
|  | Listen und Wörterbücher | 3 |
|  | Benutzereingaben anfordern | 3 |
|  | Fallunterscheidungen | 4 |
|  | Schleifen – Computer errät Zahl | 4 |
|  | Einfacher Chatbot |  |
|  | Funktionen – Input und Output |  |
|  | Funktionen konstruieren |  |
|  | Objekt-orientierte Programmierung (OOP) – Klassen |  |
|  | OOP – Vererbung bei Klassen |  |
|  | Unittest |  |
|  | Zweidimensionale Arrays – Irrgarten |  |
|  | Zustandsmaschine – Ampel |  |
|  | GUI mit tkinter – Computer errät Zahl |  |
|  | Turtle Grafik – Snake Game |  |
|  | Dateien lesen |  |
|  | Dateien schreiben |  |
|  | Bibliothek pygame – Traffic Game |  |
|  | Künstliche Intelligenz (KI) – Perzeptron |  |
|  | KI – Machine Learning Modelle trainieren und nutzen |  |