# Inhalt

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Thema** | **Kurseinheit** |
|  | Python und IDLE | 1 |
|  | Unterschiede zwischen Funktionen und Methoden | 1 |
|  | Rechnen mit Zeichenketten und Zahlen | 1 |
|  | Listen und Wörterbücher | 2, 3 |
|  | Benutzereingaben anfordern | 3 |
|  | Fallunterscheidungen | 4 |
|  | Schleifen – Computer errät Zahl | 4, 5 |
|  | Einfacher Chatbot | 5 |
|  | Funktionen – Input und Output | 6, 7 |
|  | Funktionen konstruieren | 7, 8 |
|  | Objekt-orientierte Programmierung (OOP) – Klassen | 9 |
|  | OOP – Vererbung bei Klassen | 10 |
|  | Unittest | 11 |
|  | Zweidimensionale Arrays – Irrgarten | 12 |
|  | Zustandsmaschine – Ampel | 13 |
|  | GUI mit tkinter – Computer errät Zahl | 14, 15 |
|  | Turtle Grafik – Snake Game | 16 |
|  | Dateien lesen | 17 |
|  | Dateien schreiben | 17 |
|  | Bibliothek pygame – Traffic Game |  |
|  | Künstliche Intelligenz (KI) – Perzeptron |  |
|  | KI – Machine Learning Modelle trainieren und nutzen |  |