# Inhalt

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