

Programmzeilen mit der IDLE Shell testen

Gib die Programmzeilen nach dem Prompt (>>>) ein. Ist das Ergebnis OK oder bekommst du eine Fehlermeldung?

Tipp: Mit ALT + p kannst du die letzte Zeile wiederholen.

Zeichenketten (strings) testen

Programmzeile	OK	Fehler
Hallo Welt		
"Hallo Welt"		
"Hallo Welt'		
'Hallo Welt'		
print("Hallo Welt")		
pirnt("Hallo Welt")		

Zeichenketten in Variablen schreiben

Programmzeile	OK	Fehler
nachricht = Hallo Welt		
nachricht = "Hallo Welt"		
nachricht		
print(nachricht)		
len(nachricht)		
type(nachricht)		
nachricht.upper()		

Zahlen (integer und float) testen

Programmzeile	OK	Fehler
3		
3.14		
3,14		
print(3)		
print(3.14)		
print(3,14)		

Zahlen in Variablen schreiben

Programmzeile	OK	Fehler
zahl = 3		
zahl = 3.14		
zahl		
print(zahl)		
len(zahl)		
type(zahl)		
zahl.upper()		

Die Farbe kennzeichnet einen Text mit besonderer Bedeutung

Farbe	Bedeutung
rot	
grün	
violett	

Mit der IDLE Shell rechnen

Gib die Programmzeilen nach dem Prompt (>>>) ein. Ist das Ergebnis OK oder bekommst du eine Fehlermeldung?

Rechnen mit Zeichenketten

Programmzeile	OK	Fehler
"Hallo" + "Welt"		
"Hallo" + " " + "Welt"		
"Hallo " + "Welt"		
"Hallo " - "Welt"		
print("Hallo " + "Welt")		
3 * "Hallo Welt"		
3 * "Hallo Welt "		
3 / "Hallo Welt "		
print(3 * "Hallo Welt ")		
nachricht = "Hallo Welt "		
print(3 * nachricht)		

Rechnen mit Zahlen

Programmzeile	OK	Fehler
3 + 4		
3 - 4		
3 * 4		
3/4		
30//4		
30%4		
ergebnis = 3 * 4		
ergebnis/5		
ergebnis//5		
print(ergebnis/5)		

Punktrechnung vor Strichrechnung

Programmzeile	OK	Fehler
3 + 4 * 2		
(3 + 4) * 2		
12 - 3 / 2		
(12 - 3) / 2		
12 - 3 // 2		
(12 - 3) // 2		

Zahl in Zeichenkette umwandeln – Zeichenkette in Zahl umwandeln

Programmzeile	OK	Fehler
zahl = 3		
str(zahl)		
zahl = 3.14		
str(zahl)		
zeichenkette = "3.14"		
int(zeichenkette)		
float(zeichenkette)		

Mit dem IDLE Editor ein Programm schreiben

Mit dem Menüpunkt File/ New File erzeugst du ein leeres Editor-Fenster mit dem Titel "untitled".

Gib die Programmzeilen im Editor-Fenster ein. Die Farbe dort kennzeichnet einen Text mit besonderer Bedeutung.

Speichere den Inhalt mit dem Menüpunkt File/ Save unter dem Dateinamen "mein_erstes_programm" im Ordner Python/03_Rechnen_mit_Zeichenketten_und_Zahlen

Starte das Programm mit dem Menüpunkt Run/ Run Module.

Notiere die print-Ausgaben in der Tabelle.

Rechnen

Programmzeile	print-Ausgabe
# Das ist ein Kommentar	
# Rechnen	
nachricht = "Hallo Welt "	
print(3 * nachricht)	
ergebnis = 3 * 4	
print(ergebnis/5)	

Umwandeln

Programmzeile	print-Ausgabe
# Umwandeln	
zahl = 3.14	
print(zahl)	
print(str(zahl))	
zeichenkette = "3.14 "	
print(zeichenkette)	
print(3 * zeichenkette)	
print(3 * float(zeichenkette))	

Variablen ausgeben

Programmzeile	print-Ausgabe
# Variablen ausgeben	
print("nachricht =", nachricht)	
print("ergebnis =", ergebnis)	
print("zahl =", zahl)	
print("zeichenkette =", zeichenkette)	

Aufgabe: Ziffern mit Punkten darstellen

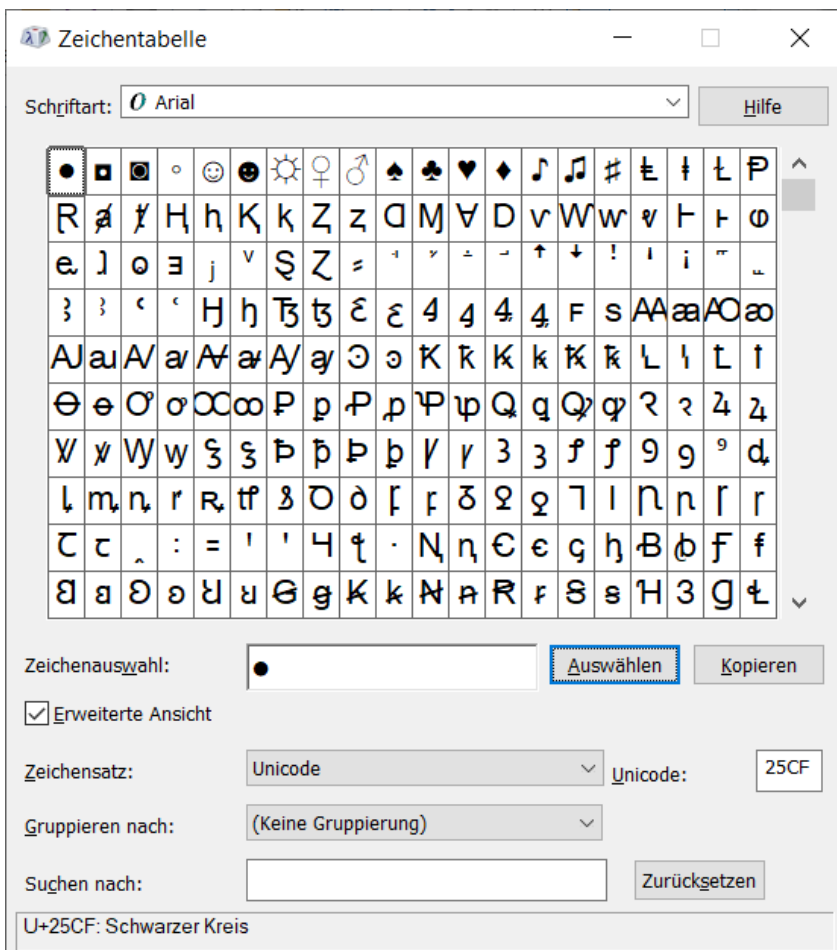
Die Ziffern auf einem Kassenzettel sind aus Punkten zusammengesetzt. Mit 5x7 Punkten können die Ziffern 0 bis 9 gut lesbar dargestellt werden.

	•	•	•	
•				•
•				•
•				•
•				•
•				•
	•	•	•	

Schreibe ein Programm, das mit print-Befehlen und dem Zeichen * oder • eine Ziffer in ein 5x7 Raster druckt:

- Drucke eine Null
- Drucke eine Acht
- Drucke eine Eins
- Drucke eine Ziffer deiner Wahl

Tipp: Das Zeichen • hat den Unicode 25CF. Es kann über die Windows-Zeichentabelle eingegeben werden.



Eine Liste speichert viele änderbare Elemente

Gib die Programmzeilen nach dem Prompt (>>>) ein.

Merke: Der Index steht in eckigen Klammern. Der Index beginnt mit Null!

Notiere die print-Ausgaben in der Tabelle.

Eine Liste anlegen – mit eckigen Klammern!

Programmzeile	print-Ausgabe
<code>vornamen = ["Axel", "Elke", "Martin"]</code>	
<code>print(vornamen)</code>	
<code>print(vornamen[0])</code>	
<code>print(vornamen[0:2])</code>	
<code>print(vornamen[-1])</code>	
<code>vornamen[2] = "Fritz"</code>	
<code>print(vornamen)</code>	

Eine Liste erweitern

Programmzeile	print-Ausgabe
<code>vornamen = vornamen + ["Heike", "Sabine"]</code>	
<code>print(vornamen)</code>	
<code>vornamen += ["Markus"]</code>	
<code>print(vornamen)</code>	

Eine leere Liste anlegen und füllen

Programmzeile	print-Ausgabe
<code>buchstaben = []</code>	
<code>buchstaben.append("a")</code>	
<code>print(buchstaben)</code>	
<code>buchstaben.append("b")</code>	
<code>print(buchstaben)</code>	

Elemente einer Liste löschen

Programmzeile	print-Ausgabe
<code>print(vornamen)</code>	
<code>vornamen.remove("Heike")</code>	
<code>print(vornamen)</code>	
<code>del vornamen[0]</code>	
<code>print(vornamen)</code>	
<code>del vornamen</code>	
<code>print(vornamen)</code>	

Ein zufälliges Element aus einer Liste auswählen

Programmzeile	print-Ausgabe
<code>import random</code>	
<code>handzeichen = ["Schere", "Stein", "Papier"]</code>	
<code>print(random.choice(handzeichen))</code>	

Ein Tupel speichert viele nicht änderbare Elemente

Gib die Programmzeilen nach dem Prompt (>>>) ein.

Merke: Der Index steht in eckigen Klammern. Der Index beginnt mit Null!

Notiere die print-Ausgaben in der Tabelle.

Ein Tupel anlegen – mit runden Klammern!

Programmzeile	print-Ausgabe
punkt = (-10, 5, 7)	
print(punkt)	
print(punkt[0])	
print(punkt[0:2])	
print(punkt[-1])	
punkt[2] = 15	
punkt = (-10, 5, 15)	
print(punkt)	

Ein Element im Tupel suchen

Programmzeile	print-Ausgabe
print(punkt)	
print(punkt.count(7))	
print(punkt.index(7))	

Ein Dictionary speichert Paare von Schlüssel und Wert

Mit dem Menüpunkt File/ New File erzeugst du ein leeres Editor-Fenster mit dem Titel "untitled".

Gib die Programmzeilen im Editor-Fenster ein.

Speichere den Inhalt mit dem Menüpunkt File/ Save unter dem Dateinamen "woerterbuch" im Ordner Python/04_Listen_und_Woerterbuecher

Starte das Programm mit dem Menüpunkt Run/ Run Module.

Notiere die print-Ausgaben in der Tabelle.

Ein leeres dictionary anlegen – mit geschweiften Klammern – und füllen

Programmzeile	print-Ausgabe
# Wörterbuch Englisch - Deutsch	
# Leeres dictionary anlegen	
englisch_deutsch = {}	
# dictionary füllen	
englisch_deutsch["cat"] = "Katze"	
englisch_deutsch["dog"] = "Hund"	
englisch_deutsch["cow"] = "Kuh"	
print(englisch_deutsch)	
print(englisch_deutsch["dog"])	
englisch_deutsch["sheep"] = "Schaf"	
print(englisch_deutsch)	

Schlüssel und Werte des dictionary ausgeben

Programmzeile	print-Ausgabe
# Schlüssel ausgeben	
print(englisch_deutsch.keys())	
print(englisch_deutsch.values())	

Neues dictionary mit Vertauschung von Schlüssel und Wert erstellen

Wenn jeder Wert nur einmal im dictionary vorkommt, geht das mit folgender Programmzeile (Erläuterung später).

Programmzeile	print-Ausgabe
# neues dictionary erstellen	
deutsch_englisch = dict((v,k) for k,v in englisch_deutsch.items())	
print(deutsch_englisch)	
# Schlüssel ausgeben	
print(deutsch_englisch.keys())	
print(deutsch_englisch.values())	

Der Computer fragt ...

Mit dem Menüpunkt File/ New File erzeugst du ein leeres Editor-Fenster mit dem Titel "untitled".

Gib die Programmzeilen im Editor-Fenster ein.

Speichere den Inhalt mit dem Menüpunkt File/ Save unter dem Dateinamen "summe_ausgeben" im Ordner Python/05_Benutzereingaben

Starte das Programm mit dem Menüpunkt Run/ Run Module.

Notiere die print-Ausgaben in der Tabelle.

Der Computer erwartet Zahlen

Programmzeile	print-Ausgabe
# Summe von zwei Zahlen ausgeben	
# Benutzereingaben anfordern	
zahl1 = input("Gib die erste Zahl ein ")	
zahl2 = input("Gib die zweite Zahl ein ")	
# Strings in Dezimalzahlen umwandeln	
zahl1 = float(zahl1)	
zahl2 = float(zahl2)	
# Summe ausgeben	
print("Die Summe der Zahlen ist", zahl1 + zahl2)	

Der Computer erwartet Strings

Programmzeile	print-Ausgabe
# Summe von zwei Strings ausgeben	
# Benutzereingaben anfordern	
str1 = input("Gib den ersten String ein ")	
str2 = input("Gib den zweiten String ein ")	
# Summe ausgeben	
print("Die Summe der Strings ist", str1 + str2)	

Aufgabe: Wörterbuch erweitern

Das Dictionary englisch_deutsch soll erweitert werden. Schreibe das Programm dazu.

- Lege das Dictionary englisch_deutsch an und fülle es mit 3 Paaren.
- Fordere ein neues englisches Wort an – den Schlüssel.
- Fordere das passende deutsche Wort an – den Wert.
- Erweitere das Dictionary mit Schlüssel und Wert.
- Drucke das erweiterte Dictionary

Was passiert, wenn der Schlüssel bereits vorhanden ist?

Der Computer unterscheidet zwischen "wahr" und "falsch"

Gib die Programmzeilen nach dem Prompt (>>>) ein.

Notiere die print-Ausgaben in der Tabelle.

Bedingung mit Zahlen

Programmzeile	print-Ausgabe
<code>print(1 == 2)</code>	
<code>print(1 != 2)</code>	
<code>print(1 < 2)</code>	
<code>print(1 > 2)</code>	
<code>print(3 == 3)</code>	
<code>print(3 != 3)</code>	
<code>print(3 <= 3)</code>	
<code>print(3 >= 3)</code>	

Bedingung mit Strings

Programmzeile	print-Ausgabe
<code>print("Hallo" == "Welt")</code>	
<code>print("Hallo" != "Welt")</code>	
<code>print("Montag" == "Montag")</code>	
<code>print("Montag" != "Montag")</code>	

Bedingung mit range(stop)

Programmzeile	print-Ausgabe
<code>bereich = range(10)</code>	
<code>print(list(bereich))</code>	
<code>print(1 in bereich)</code>	
<code>print(10 in bereich)</code>	

Bedingung mit range(start, stop)

Programmzeile	print-Ausgabe
<code>bereich = range(2, 10)</code>	
<code>print(list(bereich))</code>	
<code>print(1 in bereich)</code>	
<code>print(9 in bereich)</code>	

Bedingung mit range(start, stop, step)

Programmzeile	print-Ausgabe
<code>bereich = range(0, 10, 2)</code>	
<code>print(list(bereich))</code>	
<code>print(3 in bereich)</code>	
<code>print(8 in bereich)</code>	

Der Computer unterscheidet Fälle

Wenn die Bedingung "wahr" ist, werden die Programmzeilen darunter ausgeführt

Gib die Programmzeilen nach dem Prompt (>>>) ein.

Notiere die print-Ausgaben in der Tabelle.

Eine Bedingung – zwei Fälle

Programmzeile	print-Ausgabe
wert = 5	
if wert < 10:	
print("wert ist kleiner als 10")	
print("Ich gehöre auch zu der Bedingung")	

Eine Bedingung und die Alternative – zwei Fälle

Programmzeile	print-Ausgabe
if wert < 10:	
print("wert ist kleiner als 10")	
else:	
print("wert ist größer oder gleich 10")	

Mehrere Bedingungen und die Alternative – vier Fälle

Programmzeile	print-Ausgabe
if wert == 10:	
print("wert ist gleich 10")	
elif wert == 4:	
print("wert ist gleich 4")	
elif wert == 5:	
print("wert ist gleich 5")	
else:	
print("keine Bedingung ist erfüllt")	

Der Computer dreht Schleifen

Solange die Bedingung wahr ist, werden die Programmzeilen darunter ausgeführt

Mit dem Menüpunkt File/ New File erzeugst du ein leeres Editor-Fenster mit dem Titel "untitled".

Gib die Programmzeilen im Editor-Fenster ein.

Speichere den Inhalt mit dem Menüpunkt File/ Save unter dem Dateinamen "schleifen" im Ordner Python/07_Fallunterscheidungen_und_Schleifen

Starte das Programm mit dem Menüpunkt Run/ Run Module.

Notiere die print-Ausgaben in der Tabelle.

while Schleife

Programmzeile	print-Ausgabe
# Schleifen	
# while-Schleife	
# Variable initialisieren	
durchgang = 1	
while durchgang < 11:	
print(durchgang)	
durchgang = durchgang + 1	
print("nach der Schleife")	

Eine unendliche while Schleife abbrechen – break

Programmzeile	print-Ausgabe
# Variable initialisieren	
durchgang = 1	
# unendliche Schleife mit Abbruch	
while True:	
print("durchgang =", durchgang)	
durchgang = durchgang + 1	
if durchgang > 10:	
break	
print("Nach der Schleife")	

for Schleife – mit Liste

Programmzeile	print-Ausgabe
# Liste anlegen	
vornamen = ["Axel", "Elke", "Martin"]	
# Solange es ein Element in der Liste gibt	
for element in vornamen:	
print(element)	
print("nach der Schleife")	

for Schleife – mit range(stop)

Programmzeile	print-Ausgabe
# Solange es ein Element in der Liste gibt	
for element in range(10):	
print(element)	
print("nach der Schleife")	

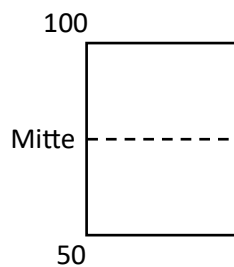
Aufgabe: Dialog mit dem Benutzer

Der Computer reagiert auf eine Benutzereingabe

Der Computer soll den Benutzer nach einem Buchstaben fragen und auf den Buchstaben reagieren. Schreibe das Programm dazu.

- a) Der Computer soll solange fragen, bis der Benutzer "e" eingibt.
- b) Jede Benutzereingabe soll gedruckt werden.

Die Mitte zwischen zwei Zahlen berechnen



Erweitere das Programm. Berechne die Mitte zwischen der unteren und der oberen Grenze.

- a) untere = 50 obere = 100
- b) Berechne und drucke die ganzzahlige Mitte zwischen "untere" und "obere"
- c) Teste deinen Ausdruck mit neuen Grenzen

Der Computer reagiert auf weitere Benutzereingaben

Erweitere das Programm.

- a) Der Computer soll solange fragen, bis der Benutzer "e" eingibt.
- b) Wenn der Benutzer "k" eingibt, soll "kleiner" gedruckt werden.
- c) Wenn der Benutzer "g" eingibt, soll "größer" gedruckt werden.

Funktionen übernehmen eine Teilaufgabe

Funktionen mit Ganzzahlen (Integer) als Input und Output

Mit dem Menüpunkt File/ New File erzeugst du ein leeres Editor-Fenster mit dem Titel "untitled".

Gib die Programmzeilen im Editor-Fenster ein.

Speichere den Inhalt mit dem Menüpunkt File/ Save unter dem Dateinamen "funktionen_io" im Ordner Python/09_Funktionen_Input_und_Output

Starte das Programm mit dem Menüpunkt Run/ Run Module.

Notiere die print-Ausgaben in der Tabelle.

Funktion ohne Input

Programmzeile	print-Ausgabe
# Funktionen können Input und Output haben	
# Funktion ohne Input	
def ausgabe():	
print("hier bin ich")	
# Aufruf der Funktion	
ausgabe()	

Funktion mit 2 Inputs

Programmzeile	print-Ausgabe
# Funktion mit 2 Inputs	
def ausgabe2a(wert1: int, wert2: int):	
print("wert1 =", wert1, "wert2 =", wert2)	
# Aufruf der Funktion	
ausgabe2a(5, 6)	

Funktion mit 2 Inputs und Vorgabe

Die Werte mit Vorgabe stehen rechts von den Werten ohne Vorgabe.

Programmzeile	print-Ausgabe
# Funktion mit 2 Inputs und Vorgabe	
def ausgabe2b(wert1: int, wert2: int = 15):	
print("wert1 =", wert1, "wert2 =", wert2)	
# Aufruf der Funktion	
ausgabe2b(5)	

Funktion mit 1 Input und 1 Output

Programmzeile	print-Ausgabe
# Funktion mit 1 Input	
def verdoppeln(wert: int) -> int:	
return wert * 2	
# Aufruf der Funktion	
ergebnis = verdoppeln(5)	
print("ergebnis =", ergebnis)	

Funktionen übernehmen eine Teilaufgabe – Fortsetzung

Funktion mit Tupel als Output

Programmzeile	print-Ausgabe
# Funktion mit Tupel als Output	
def wo_bin_ich() -> tuple[int, int]:	
x = 2	
y = 4	
return x, y	
# Aufruf der Funktion	
x, y = wo_bin_ich()	
print("x =", x, "y =", y)	

Funktion mit einer Liste als Input

Achtung: Eine Liste ist am Ort veränderbar (mutable object).

Input der Funktion ist eine Kopie der Liste, damit das Original unverändert bleibt.

Programmzeile	print-Ausgabe
# Funktion mit einer Liste als Input	
def verteuerung(liste: list[float], p:[float]):	
for i in range(len(liste)):	
liste[i] *= 1 + p	
# Liste anlegen	
original = [9, 12, 12.5, 24.5]	
# Liste kopieren	
kopie = original.copy()	
# Prozentsatz festlegen	
p = 0.05	
# Aufruf der Funktion	
verteuerung(kopie, p)	
# Original und Verteuerung	
print("original =", original)	
print("kopie =", kopie)	