

Inhalt

Nr.	Thema	Arbeitsblätter Seiten	Kurseinheiten geschätzt
1	IDLE Shell und IDLE Editor	2, 3, 4, 5	1, 2
2	Datentypen	6, 7, 8	3
3	Konsole Eingabe/ Ausgabe	9	4
4	Fallunterscheidungen	10, 11	5
5	Schleifen	12, 13	6
6	Funktionen Input und Output	14, 15	7
7	Aufgaben mit Funktionen lösen	16, 17, 18	8, 9
8	Objekte	19, 20	10
9	Anwendung (1): Ein animierter Roboter, der selbstständig den Weg aus einem Irrgarten findet	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28	11, 12, 13, 14,
10	Anwendung (2): Ein Computerspiel mit einem animierten Auto und Gegenverkehr. Ihr steuert das Auto.	29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36	15, 16, 17, 18