# Inhalt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Thema** | **Arbeitsblätter Seiten** | **Kurseinheiten**  **geschätzt** |
|  | IDLE Shell und IDLE Editor | 2, 3, 4, 5 | 1, 2 |
|  | Datentypen | 6, 7, 8 | 3 |
|  | Konsole Eingabe/ Ausgabe | 9 | 4 |
|  | Fallunterscheidungen | 10, 11 | 5 |
|  | Schleifen | 12, 13 | 6 |
|  | Funktionen Input und Output | 14, 15 | 7 |
|  | Aufgaben mit Funktionen lösen | 16, 17, 18 | 8, 9 |
|  | Objekte | 19, 20 | 10 |
|  | 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, |
|  | Anwendung (2):  Ein Computerspiel mit einem animierten Auto und Gegenverkehr. Ihr steuert das Auto. |  | 15, 16, 17, 18 |