

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Die ersten Programme</b>	<b>4</b>
Steuerung der Schildkröte	5
Mit Farben arbeiten	10
Zusammenfassung	14
Teste dich selbst	14
<b>2 Tätigkeiten wiederholen</b>	<b>16</b>
Gleiche Muster wiederholen	17
Regelmässige Vielecke und Kreise	22
Flächen einfärben	27
Zusammenfassung	30
Teste dich selbst	30
<b>3 Aus kleinen Bausteinen grosse bauen</b>	<b>32</b>
Programme benennen	33
Programmieren mit Überblick	38
Animationen programmieren	45
Zusammenfassung	50
Teste dich selbst	50
<b>4 Ein Programm für viele Bilder</b>	<b>52</b>
Programme mit einem Parameter	53
Programme mit mehreren Parametern	56
Verzweigung von Programmen	59
Zusammenfassung	62
Teste dich selbst	62
<b>Impressum</b>	<b>64</b>