

# Inhaltsverzeichnis

1	Programme als Folge von Befehlen	1
2	Einfache Schleifen mit dem Befehl <b>repeat</b>	19
3	Programme benennen und aufrufen	39
4	Zeichnen von Kreisen und regelmäßigen Vielecken	57
5	Bewegte Bilder und Zeichentrickfilme	69
6	Programme mit Parametern	83
7	Übergabe von Parameterwerten an Unterprogramme	99
8	Optimierung der Programmlänge und der Berechnungskomplexität	119
9	Das Konzept von Variablen und der Befehl <b>make</b>	135
10	Lokale und globale Variablen	157
11	Verzweigungen von Programmen und <b>while</b> -Schleifen	171
12	Integrierter LOGO- und Mathematikunterricht: Geometrie und Gleichungen	191
13	Rekursion	205
14	Integrierter LOGO- und Mathematikunterricht: Trigonometrie	233
15	Integrierter LOGO- und Mathematikunterricht: Vektorgeometrie	245

Einführung in die Programmierung mit LOGO

Lehrbuch für Unterricht und Selbststudium

Hromkovič, J.

2014, XX, 259 S. 167 Abb., 76 Abb. in Farbe., Softcover

ISBN: 978-3-658-04831-0