

Zum Wiederfinden

A

Algorithmus 69
Animation 193
App. *siehe* Programm 12
Arbeitsfläche 208
Ausgabegerät 13
Auskommentieren 124

B

Baum 95
 Wald 97
 Winterwald 101
Bedingte Anweisung 43
Bedingte Schleife 42
Bildschirmauflösung 26
Bit 15
Byte 15

C

Central Processing Unit. *siehe*
 Zentraleinheit 14
Code. *siehe* Programm 12
Compiler 16
Computer 12
CPU. *siehe* Zentraleinheit 14

D

Datei
 lesen 168
 öffnen 165
 schließen 166
 schreiben 166
Datei speichern 165
 Fehler erkennen 166
Dateiname 214
 einlesen 165
 Endung ergänzen 168
Dialogfenster 165, 213

Drachenkurve 102
Drahtgittermodell 174
Drehscheibe 194
Dreieck 36
 gleichschenkelig 62
 gleichseitig 36, 64
 gleichwinklig 62
 Innenwinkel 36
Drucken 56

E

Editor 17, 21
Eingabegerät 13
Ellipse 180
Ellipsoid 188
Ereignis 210
Erfolgsmeldung 167
Event 113, 138, 210
except-Block 167

F

Farbe 30, 207
 RGB-Farbmischung 26
Flaggen 35, 62
 China 62
 Deutschland 35
 Israel 67
 Italien 35
 Panama 67
 Schweden 35
 Singapur 67
Fluchtpunkt 175
Fokus 167
Füllfarbe 34
Funktion 47
 Definition 47
 Funktionsaufruf 47
 Parameter 49
 verschachtelte Funktion 83

G

global 72
Grafikfenster 208, 212

H

Hardware 13
Highscore 127

I

Importieren 200
Initialisierung 112, 131
Interpretierer 16

K

Kardioide 77
Key-Events 210
Kleeblatt 37
Koch-Kurve 100
Koch'sche Schneeflocke 100
Kommazahl 58
Kommentar 21
Koordinate 43
 x-Koordinate 43
 y-Koordinate 43
Kreis 41
Kugel 187
 springender Ball 196

L

Level. *siehe* Rekursionstiefe 92
Liste 69, 215
 Element 69
 Index 70

M

Mandala 53
Maschinensprache 14
Matroschka-Puppe 85
Misserfolgsmeldung 167
Misthaufen-Spiel
 Events 138
 Initialisierung 131
 Leertaste 141

Misthaufen 132
Pfeiltasten 138
Spielende 145
Spielfeld 131
Stift 131
Zufallsposition 133
Modul 25
Modulo-Funktion 75
Mond 67
Muschel 183

O

Optische Täuschung 189
 Müller-Lyer-Täuschung 189

P

Parkour-Spiel
 Events 155
 Fliesenlegen 154, 156
 Initialisierung 152
 Leertaste 160
 Parkour-Strecke laden 168
 Parkour-Strecke speichern 165
 Pfeiltasten 155
 Punkteanzeige 163
 Spielfeld 152
 Spielfigur Krötchen 152
Perspektivisch 175
Pfeiltasten 113, 138, 211
Pinsel 207
Pixel 26
Polygon 201
Polygonzug 191
Prisma 174
Programm 12
 ausführen 22
 Binärkode 16
 öffnen 23
 speichern 21
Programmiersprache 12
Prozentzeichen 75
Python 17
Python-Shell 19

Q

Quader 174, 179
Quadrat 30
Quellcode. *siehe* Programm 16

R

Rekursion 89
Rekursionstiefe 92

S

Schachbrett 89
Schachtelfigur
 Schachteldreieck 88
 Schachtelfünfeck 88
 Schachtelfünzackenstern 88
 Schachtelkreis 88
 Schachtelquadrat 86
Schildkröte 24
 Bewegung 27
 Drehwinkel 28
 Farbe 30
 Form 27
 Geschwindigkeit 34
 Größe 30
 Liniendicke 30
 Richtung 27
 Startposition 27
Schlagendes Herz 195
Schlangenlinien 41
Schleife 40
 for-Schleife 40
 while-Schleife 42
Schneeflocke 97
Schwimmring 185
Screenshot 56
Shape 200
 eigenes Shape erzeugen 191
Sichtbarkeit 206
Sierpinski-Dreieck 91
Sierpinski-Teppich 106
Snake-Spiel 111
 Futter 116
 Highscore 127

 Initialisierung 112
 Leertaste 116
 Pfeiltasten 113
 Punkteanzeige 119
 Schlangensegment 122
 Spielende 125
 Spielfeld 112
 Spielfigur 112
 Tastendruck-Events 113
Software. *siehe* Programm 12
Sonne 67
Spiel
 Misthaufen. *siehe* Misthaufen-Spiel 130
 Parkour. *siehe* Parkour-Spiel 152
 Snake. *siehe* Snake-Spiel 111
Spielfigur 112
Spirale 79
 Strudel 81
Stern
 Fünzackenstern 63
 Gitternetzstern 68
 Vielzackenstern 67
Streckfaktor 201
String 166

T

Tastendruck-Event 113, 210
Texteingabe 165, 213
Trichter 179
try-Block 167
Tunnel 174
turtle graphics 25

V

Variablen 32
 Schreibberechtigung 72
 Variablenbelegung 33
 Variablennamen 33
Vieleck 41

W

Winkel 27
 Winkelkreis von 360 Grad 29

Z

Zähler 41, 53

Zeichnen

Geschwindigkeit 105

Zentraleinheit 14

Zufallszahl 57, 217

randint()-Funktion 57

random()-Funktion 57

Zurückgeben 201

Zustandsabfragen 205

Zylinder 174, 178