

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	7
	Danke	8
Teil 1:	Spiele:	
	Die Anleitung für QTENNIS	9
	Installation	12
Teil 2:	Programmieren:	
	Der Einstieg in QBasic	13
	Das Minimum	15
	Basiswissen	17
	Konstante und Variable	18
	Datentypen	19
	Eingabe und Ausgabe	20
	Wiederholungen	21
	Verzweigungen	22
	Schleifen	23
	Unterprogramme	26
	Textblöcke bearbeiten	28
	Lokale und globale Variablen	29
	Text- oder Grafikmodus	30
	Arbeiten im Grafikmodus	33
	Objekte und Ereignisse	34
	Zurück zum Minimum	35
Teil 3:	Schwerpunktthema:	
	Wie entsteht der Flummi-Effekt?	41
	Bewegungsformeln	41
	Randbedingungen	44
	Kontaktaufnahme	45
	Überblick	47
	Stichwortverzeichnis	51