

LU03 - Einleitung

Eine graphische Darstellung des Programmablaufs erleichtert die Übersicht. Wir brauchen uns nicht um die Syntax einer Sprache zu kümmern und können uns auf die Logik des Ablaufs konzentrieren.

Kompetenzen

D1G: Grafische Darstellung verstehen

- [LU03a - Was ist Blockly](#)
- [LU03b - Bedienung von Blockly](#)
- [LU03c - PyCharm - Projekt erstellen](#)

D1F: Grafische Darstellung anwenden

- [LU03a - Was ist Blockly](#)
- [LU03b - Bedienung von Blockly](#)
- [LU03c - PyCharm - Projekt erstellen](#)

F1G: Aufbau und Struktur eines Programms erklären

- [LU04a - Die drei Kontrollstrukturen](#)
- [LU04b - Sequenz](#)
- [LU04c - Selektion](#)
- [LU04d - Iteration](#)
- [LU07a - Erweiterung der if-Anweisung](#)
- [LU07b - While-Else-Anweisung in Python](#)

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m319python/learningunits/lu03/lu03-uebersicht>

Last update: **2024/03/28 14:07**

