

Let's code Python

Programmieren lernen mit Python. Ideal für Programmieranfänger

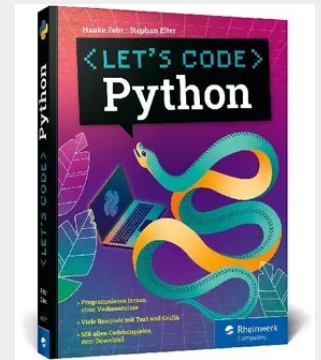
Python macht Spaß! Steige einfach in die Programmierung ein: Mit eigenen kleinen Programmen und Spielen, selbst gebauten Kreaturen, Grafik und mehreren Leveln. Mit der Entwicklungsumgebung Thonny und dem browserbasierten WebTigerPython ist es besonders einfach, zügig loszulegen. Dieses Buch von Hauke Fehr und Stephan Elter bietet **viele Hilfen eigens für Anfänger** – und für den Fall, dass du doch mal einen Fehler finden musst. **Ohne Vorkenntnisse** lernst du Python in überschaubaren und abwechslungsreichen Projekten kennen. Neue Sprachelemente werden ausführlich vorgestellt, **mit farbigen Hervorhebungen und Erklärungen** direkt am Code.

- In Farbe, ausführlich kommentierter Code
- Mit komplettem Starterpack einfach loslegen
- Viele Beispiele mit Text und Grafik

Aus dem Inhalt:

- Installation und erste Schritte
- Quiz, Vokabeltrainer, Würfel-Poker
- Fehler finden leicht gemacht
- Ein Grafik-Framework benutzen
- Ein Roboter, der zeichnen kann
- Dateien bearbeiten und speichern
- Mathematische Graphen und Diagramme
- Spiele nachprogrammieren: Breakout, Tic Tac Toe und mehr
- Selbst gebaute Kreaturen
- Multi-Level-Spiele

Programmieren lernen mit Python. Ideal für Programmieranfänger Python macht Spaß! Steige einfach in die Programmierung ein: Mit eigenen kleinen Programmen und Spielen, selbst gebauten Kreaturen, Grafik und mehreren Leveln. Mit der Entwicklungsumgebung Thonny ist es besonders einfach, zügig mit Python 3 loszulegen. Dieses Buch von Hauke Fehr und Stephan Elter bietet viele Hilfen eigens für Anfänger - und für den Fall, dass du doch mal einen Fehler finden musst. Ohne Vorkenntnisse lernst du Python in überschaubaren und abwechslungsreichen Projekten kennen. Neue Sprachelemente werden ausführlich vorgestellt, mit farbigen Hervorhebungen und Erklärungen direkt am Code.- In Farbe, ausführlich kommentierter Code- Viele Beispiele mit Text und Grafik Aus dem Inhalt:- Installation und erste Schritte- Quiz, Vokabeltrainer, Würfel-Poker- Fehler finden leicht gemacht- Ein Grafik-Framework benutzen- Ein Roboter, der zeichnen kann- Dateien bearbeiten und speichern- Mathematische Graphen und Diagramme- Spiele nachprogrammieren- Selbst gebaute Kreaturen- Multi-Level-Spiele



29,90 €
27,94 € (zzgl. MwSt.)

Lieferfrist: bis zu 10 Tage

Artikelnummer: 9783367115174

Medium: Buch

ISBN: 978-3-367-11517-4

Verlag: Rheinwerk Verlag GmbH

Erscheinungstermin: 06.08.2026

Sprache(n): Deutsch

Auflage: 3. Auflage 2026

Serie: Rheinwerk Computing

Produktform: Kartoniert

Gewicht: 605 g

Seiten: 328

Format (B x H): 171 x 230 mm

