

Home

- [Hauptseite](#)
- [Menuleiste](#)

Allgemeines zur Informatik

- [Was ist Informatik eigentlich für dich?](#)
- [Grundprinzipien der Informatik](#)

Daten und ihre Spuren

- [Der Aufbau des Internets](#)
- [Daten, Codierung und Information](#)
- [Standardisierte Codierung](#)
- [Verschlüsselung](#)
- [Ein Edubreakout rund um Verschlüsselung](#)

Computerkompetenz

Bedienung von Dokuwiki

- [Eigene Wikiseiten gestalten](#)
- [Sämtliche Formatierungsmöglichkeiten](#)
- [Code dokumentieren](#)

Anwendungen

- [Passwortmanager](#)

Algorithmisches Problemlösen

Sortieralgorithmen

- [Ein Sortierproblem](#)
- [Bubblesort](#)
- [Definition eines Algorithmus](#)
- [Quicksort](#)

Erste Schritte in Python

- [Einführung](#)
- [Variablen](#)
- [Bedingungen](#)
- [Schleifen](#)

- Eingaben
- Arrays
- Methoden
- Objekte
- Binäräbäume

Aufgaben

- Basics
- Arrays
- Methoden
- Objekte

Automatisierte Prozesse

Ozobots steuern

- Programmierung von Ozobots
- Ozobots grafisch programmieren
- Ozobots blockbasiert programmieren

Künstliche Intelligenz

- Übersicht
- Material zu Sprachmodellen

Unterricht

- Informatik in der 10. Klasse
- Musterklausuren

From:
<https://schule.riecken.de/> - Unterrichtswiki



Permanent link:
<https://schule.riecken.de/doku.php?id=informatik:lesson:klasse10:sidebar&rev=1723104022>

Last update: 2024/08/08 08:00