

Navigation

- [Zur Startseite](#)
- [Zur Informatikhauptseite](#)

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

- [Passwortmanager](#)

Algorithmisches Problemlösen

Sortieralgorithmen

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

Erste Schritte in Python

- [Einführung](#)
- [Variablen](#)
- [Bedingungen](#)
- [Schleifen](#)
- [Eingaben](#)
- [Arrays](#)
- [Methoden](#)
- [Objekte](#)

Automatisierte Prozesse

Ozobots steuern

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

Unterricht

- Informatik in der 10. Klasse

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



Permanent link:
<https://schule.riecken.de/doku.php?id=informatik:sidebar&rev=1721130536>

Last update: **2024/07/16 11:48**