

## 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**

