

# EINFÜHRUNG

## **HALLO, ZUKÜNFTIGE PYTHON-PROGRAMMIERER!**

Herzlich willkommen zu *Erste Schritte mit Python für Dummies Junior* – dem Buch, in dem du genau das findest, was auf dem Einband steht.

Du möchtest programmieren lernen? Du hast kreative Ideen? Na, dann hast du dir das richtige Buch ausgesucht. Wir zeigen dir Schritt für Schritt, dass Kreativität kein Widerspruch zu Programmieren ist, im Gegenteil: Mit deinen Programmen wirst du nie dagewesene Bilder und Muster erschaffen, die man ohne Programmieren gar nicht zeichnen kann. Deine Freunde und Familienmitglieder werden staunen. Und ganz nebenbei wirst du zum Experten in der Programmiersprache Python.

## **ÜBER SCHLANGEN UND SCHILDKRÖTEN**

Was der Name »Python« mit Schlangen zu tun hat, ist klar. Denkst du jedenfalls. Dabei ist alles ganz anders. Warum eine Programmiersprache »Python« heißt, ist das eine Rätsel, das wir in diesem Buch lösen. Das andere Rätsel betrifft die Schildkröten. Was haben die mit Schlangen zu tun? Warum spielen sie in diesem Buch eine Rolle? Hier geht es doch nicht um Reptilien, oder?

## **ÜBER DIESES BUCH**

Worum geht es in diesem Buch?

In der Schule lernst du sicher nicht, wie man Python-Programme schreibt, oder? Wenn doch, dann ist deine Schule ziemlich cool. In *Erste Schritte mit Python für Dummies Junior* helfen wir dir, Bilder mit Python zu programmieren. Erst werden die Bilder

ziemlich simpel aussehen, aber je mehr du über Python weißt, umso toller werden die Bilder. Am Ende entstehen Bilder, die kein Mensch mehr von Hand malen könnte. Und da soll noch einer sagen, Programmierer seien keine kreativen Menschen!

Mit diesem Buch wirst du

- » alles, was du zum Programmieren mit Python brauchst, auf deinem Computer installieren,
- » eine gelehrige Schildkröte kennenlernen, die malen kann,
- » deiner Schildkröte Befehle erteilen, bis sie im Dreieck springt,
- » lernen, wie faule Programmierer sich das mühsame Wiederholen von Befehlen einfacher machen.

Am Ende wirst du mithilfe deiner Schildkröte in der Lage sein, zum Beispiel folgende Bilder zu erzeugen:

- » Rosetten, Mandalas und Spiralen
- » Flaggen vieler Länder der Erde
- » Dreiecke in Dreiecken in Dreiecken . . .
- » blühende Blumen und Bäume
- » Schneeflocken unterm Mikroskop

Natürlich sind deiner Fantasie hier keine Grenzen gesetzt. Na, neugierig geworden? Probiere es einfach selber mal aus.

## **ÜBER DICH**

Du interessierst dich dafür, wie man programmiert. Deshalb liest du gerade in diesem Buch, oder? Wir gehen auch davon aus, dass du gerne schöne Bilder ansiehst. Du brauchst nicht gut im Malen zu sein, das übernimmt deine Schildkröte. Was du brauchst, ist ein Computer oder Laptop mit Internetzugang. Wenn du schon

öfter am Computer gearbeitet hast und weißt, wie man Dateien speichert, dann reicht das aus. Alles andere erklären wir dir hier im Buch Schritt für Schritt.

## ÜBER DIE SYMBOLE, DIE WIR IN DIESEM BUCH VERWENDEN

Die Symbole im Buch sollen dich auf verschiedene Dinge hinweisen:



*Wenn du etwas Bestimmtes lieber lassen solltest, taucht dieses Warnsymbol auf.*



*Neben dem Elefanten-Symbol findest du wichtige Informationen, die du dir unbedingt im Elefantengedächtnis merken solltest.*



*Dieses Symbol verwenden wir, wenn wir einen hilfreichen Tipp für dich haben, der dir bei einem Python-Programm weiterhelfen kann.*



*Das Robotersymbol bedeutet, dass das, was du gerade tust, auch für Profiprogrammierer wichtig ist.*



*Mit dem Taschenrechnersymbol kommt Mathematik ins Spiel. Das passiert beim Programmieren immer mal wieder. Endlich kannst du sehen, wofür man Mathe wirklich braucht.*

**Hervorgehobene Textteile** lenken deine Aufmerksamkeit auf eine Abbildung.

Übrigens bieten wir dir auf der Webseite des Verlags auch zu allen Ideen und Aufgaben Lösungsvorschläge in Form von Python-Programmen an: [www.wiley-vch.de/publish/dt/books/ISBN3-527-71352-2](http://www.wiley-vch.de/publish/dt/books/ISBN3-527-71352-2). Nutze diese Programme auch zum Herumspielen und Experimentieren.