

## 1 Python — Eine Schlange als Programmiersprache

Jetzt geht's los! Heute sollst du deine ersten Versuche damit machen, dem Computer Anweisungen zu geben. Wie du schon weißt, muss man dafür eine *Programmiersprache* benutzen. Du erinnerst dich sicher, dass es eine feste *Abmachung* mit dem Computer gibt, an die du dich halten musst. Im Gegenzug dafür verspricht der Computer dir, genau deinen *Anweisungen* zu folgen, wenn du dich fest an die Abmachung hältst.

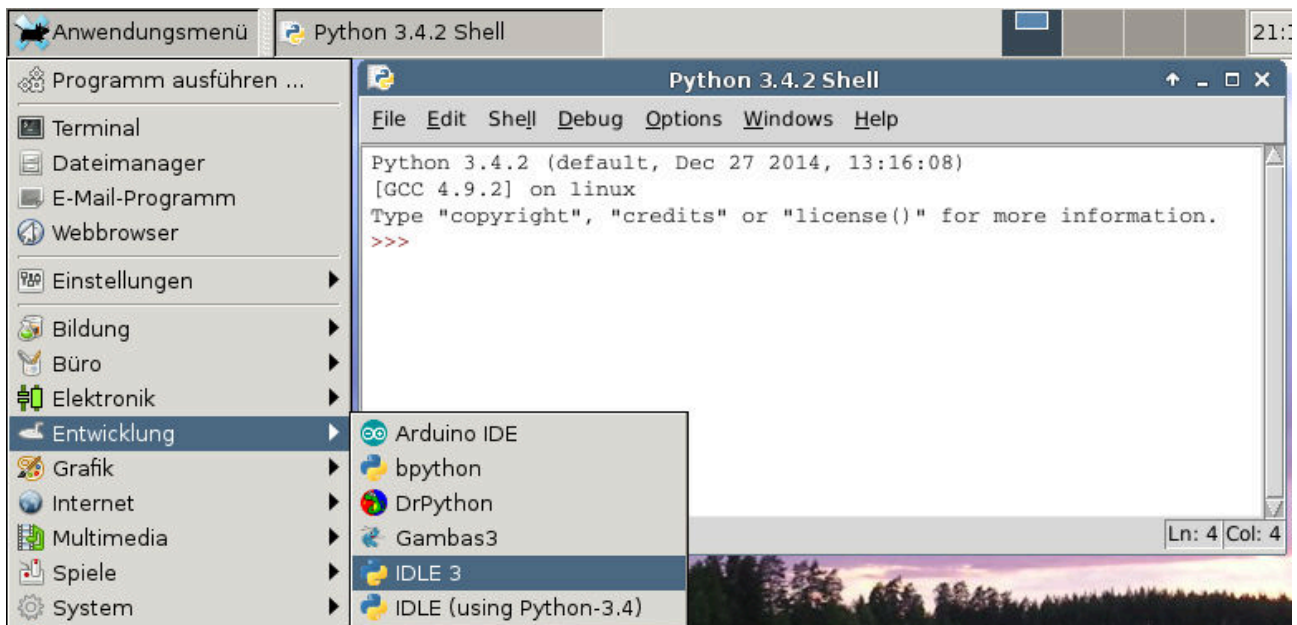


Es gibt sehr viele verschiedene Programmiersprachen. Wir suchen uns für unsere Projekte die Programmiersprache **Python 3** aus. Das besondere an Python ist, dass man keine teure Software kaufen muss, um damit Programme schreiben zu können und dass die Sprache sehr einfach zu lernen ist.

## 2 Der Python-Interpreter und IDLE

Python-Interpreter—das ist ein schwieriges Wort. Im Prinzip ist es aber ganz einfach: Damit der Computer deine Anweisungen annehmen kann, musst du erst noch ein anderes Programm starten, in das du sie eingeben kannst. Dieses Programm heißt bei uns **IDLE 3**. Du startest es entweder über das Anwendungsmenü (siehe unten) oder im Terminal mit dem Befehl `idle3`.

Und so sieht IDLE aus:



### 3 Erste Gehversuche mit Python

Nachdem dir gezeigt wurde, wie man IDLE startet, sollst du deine ersten Versuche damit machen! Du erinnerst dich, dass es wichtig ist, die Anweisungen genau so zu schreiben, wie der Computer sie erwartet—das war eure Abmachung! Deshalb musst du genau hinsehen und dir Mühe geben, alles sehr genau abzuschreiben.

1. Probiere die folgenden Anweisungen nacheinander aus! Notiere in dem freien Platz jeweils das Ergebnis!

**Achtung: Die drei Pfeile (>>>), die am Anfang der Anweisungen stehen, musst du nicht mit eintippen!**

```
>>> print("Hallo Welt!")

>>> mein_name = input("Wie heisst du? ")

>>> print("Hallo " + mein_name)

>>> print(2 + 5)

>>> print(8 - 3)

>>> print(5 + 7 * 10 + 1)
```

2. Notiere dir auf einem Blatt Papier (oder auf der Rückseite), was du bei deinen Versuchen beobachtetest. Achte zum Beispiel darauf, wie die Anweisungen aufgebaut sind—erkennst du ein Muster? Jede Idee ist willkommen, auch wenn sich am Ende zeigt, dass es noch Verbesserungen gibt!
3. Versuche, einige der Anweisungen zu verändern. Du darfst dabei alles ausprobieren, du kannst nichts kaputt machen! Notiere dir auf deinem Blatt, was du ausprobiert hast und was du dabei herausgefunden hast!