

Am Beispiel des Sinclair-Logo wird in die Programmierung nach dem Top-Down-Prinzip eingeführt.

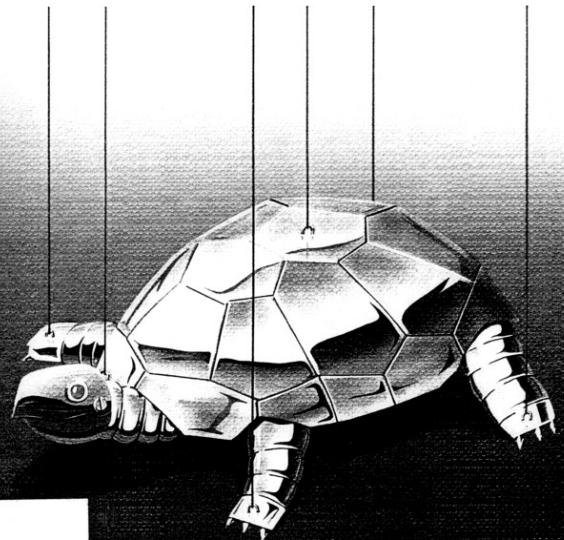
Abgesehen von den geringen Kenntnissen, die das Logo-Handbuch vermittelt, werden keine Grundlagen vorausgesetzt.

Logo ist ein sehr leistungsfähiges Programmierwerkzeug. Die vielfältigen Möglichkeiten dieser Sprache werden mit einfachen und dennoch interessanten Beispielen erläutert.

Obwohl diese Sprache wegen ihrer Anschaulichkeit sehr für Kinder geeignet ist, findet auch der erfahrene Programmierer noch Neues. Das Sinclair-Logo unterscheidet sich nur unwesentlich von der ursprünglichen Logo-Idee.

Erika Hölscher

Logo auf dem Spectrum



FJ

6645

lütthig