



Spectrum BASIC-ABENTEUER Band 1

Dieses didaktisch hervorragende Konzept des Computer-Unterrichts für Kinder vermittelt Computerwissen auf einer spielerischen Ebene: das Kind lernt die BASIC-Programmierung für den ZX Spectrum, während es mit MISTER MICRO einen Ausflug in das 21. Jahrhundert unternimmt. Der vorliegende Band 1 dieser Abenteuer-Serie enthält eine aufregende Geschichte, bei der unsere Helden auf ein verlassenes Raumschiff verschlagen werden. Um sich aus dieser Situation zu befreien, müssen sie – und auch das Kind – lernen, den Computer des Raumschiffs zu bedienen.

Dieses ungewöhnliche Abenteuer wurde erdacht, um die Grundlagen der ZX Spectrum-Programmierung anregend und spannend zu vermitteln.

Der fremde Planet

Weise zu vermitteln – soll es das Ziel der ersten Abenteuer-Serie sein. Jeder Band dazu enthält eine Erzählung, dieselben Programme wie der Computer des Raumschiffs, und dazu noch einige Lernprogramme, die das Kind bei seinen Spielen schon lernen sollte zu können. Jeder einzelne BASIC-Code wird im zweiten Teil des Buches ausführlich erläutert, so dass es gleichzeitig ein Nachschlagewerk zur Programmierung des Computers in Händen hält.



Der spannendste Weg
zur Programmierung
in BASIC



3410

FJ
5343
(1)

Der fremde Planet



Spectrum BASIC-ABENTEUER Band 1

