

I	Information und ihre Darstellung	7
II	Informationsdarstellung mit Grafikdokumenten	13
1	Objekte	13
2	Dokumente und Dateien	19
3	Objekte verändern mit Methoden	20
4	Klassen	25
	Zum Weiterlesen	31
L1	Aus der Praxis: Architektin	31
L2	Als die Informationsmenge zu groß wurde	31
L3	Wie der Computer speichert	33
L4	Vektor- und Pixelgrafiken	33
III	Informationsdarstellung mit Textdokumenten	34
5	Auch Buchstaben sind Objekte	34
6	Absätze bringen Übersicht	39
7	Objekte und ihre Beziehungen	48
8	Weitere Elemente in Textdokumenten	64
	Zum Weiterlesen	68
L5	Aus der Praxis: Autoren	68
L6	Textverarbeitung kommt aus dem Buchdruck	68
L7	Aus Buchstaben werden Zahlen	69
IV	Informationsdarstellung mit einfachen Multimediadokumenten	71
9	Aufbau von Präsentationsdokumenten	71
10	Einblenden von Objekten	74
11	Projekt mit der Biologie	76
	Zum Weiterlesen	77
L8	Aus der Praxis: Referentin für Öffentlichkeitsarbeit	77
L9	Aspekte des Urheberrechts	78
L10	Die Zukunft	78
L11	Projekte planen – durchführen – präsentieren	79
V	Hierarchische Informationsstrukturen	81
12	Viele Arten von Ordnung	81
13	Bäume mit der Wurzel oben	84
14	Dateien und Ordner	88
	Zum Weiterlesen	93
L12	Aus der Praxis: Systemadminitatorin	93
L13	Betriebssysteme	93
VI	Vernetzte Informationsstrukturen – Internet	95
15	Textdokumente mit HTML	95
16	Verweise	98
17	Hyperstrukturen	103
18	Internet	107
19	Informationsbeschaffung im Internet	108
20	Projekt mit der Physik	110
	Zum Weiterlesen	114
L14	Aus der Praxis: Webdesigner	114
L15	Weltsprache HTML	114
L16	Geschichte des Internet und World Wide Web	115

VII Austausch von Informationen – E-Mail	117
21 Elektronische Nachrichten	117
22 Nachrichtentransport über das Internet	123
Zum Weiterlesen	125
L17 Aus der Praxis: Netzerkanbieter	125
L18 Netikette – Seid net(t) zueinander	125

VIII Bausteine von Algorithmen	127
23 Man muss sagen, was man will: Anweisungen	127
24 Die Wiederholung mit fester Anzahl	131
25 Die bedingte Wiederholung	136
26 Bedingte Anweisungen	138
27 Anweisungen an den Computer: Algorithmen	142
28 Algorithmen überall	147
Zum Weiterlesen	152
L19 Aus der Praxis: Maschinenbauingenieurin	152
L20 Wie der Computer arbeitet	152
L21 Informationseinheiten im Computer – Bits und Bytes	154



Werkzeugkasten II	156
W1 Aufbau der Oberfläche einer Grafiksoftware	156
W2 Objekte mit Methoden verändern	158
W3 Namenskonventionen	159

Werkzeugkasten III	162
W4 Aufbau der Oberfläche einer Textverarbeitungssoftware	162
W5 Zeichen einfügen	163
W6 Zeichenattribute verändern	163
W7 Absatzattributwerte verändern	164
W8 Tabulatoren	164

Werkzeugkasten IV	165
W9 Erstellen einer Präsentation	165
W10 Vorführen einer Präsentation	166

Werkzeugkasten V	167
W11 Aufbau der Oberfläche eines Dateiverwaltungsprogramms	167
W12 Wichtige Methoden in einem Dateiverwaltungsprogramm	168

Werkzeugkasten VI	169
W13 Arbeiten mit dem HTML-Editor	169
W14 Verweise auf Dateien in anderen Ordnern	169
W15 Grundlegende HTML-Befehle	170

Werkzeugkasten VII	171
W16 Aufbau der Oberfläche eines E-Mailprogramms	171

Werkzeugkasten VIII	175
W17 Der Roboter Karol	175