


Vorwort	5
---------	---

	<b>1 Funktionale Modellierung und Tabellenkalkulation</b>	<b>7</b>
1.1	Tabellenkalkulationssysteme: Rechnen mit Rechenblättern	8
1.2	Geschicht kopieren: relative und absolute Zellbezüge	14
1.3	Funktionen	20
1.4	Berechnungen analysieren: Das Datenflussdiagramm	26
1.5	Die Übersicht behalten: Funktionen zusammenfassen	32
1.6	Eingabewerte mehrfach nutzen: Datenverteiler	36
1.7	WENN-Funktion	40
1.8	Logische Funktionen	44
1.9	Miniprojekte und weiterführende Aufgaben	48
	<b>Teste dich selbst!</b>	51
	<b>Zusammenfassung</b>	52
	<b>Zum Weiterlesen</b>	
	L1 Aus der Praxis: Unternehmensberatung	54
	L2 Geschichte der Tabellenkalkulation	55
	L3 Barcodes	56
	L4 Zahlen unterschiedlich dargestellt	58
	<b>2 Datenmodellierung und Datenbanken</b>	<b>59</b>
2.1	Einfache Datenbankabfragen	60
2.2	Tipps und Tricks für Abfragen	66
2.3	Objektorientierte Datenmodellierung	70
2.4	Primärschlüssel: natürlich oder künstlich	76
*2.5	Abfragen mit Aggregatfunktionen	80
*2.6	Ergebnisse durch Gruppierung zusammenfassen	84
2.7	Miniprojekte und weiterführende Aufgaben	87
	<b>Teste dich selbst!</b>	90
	<b>Zusammenfassung</b>	91
	<b>Zum Weiterlesen</b>	
	L5 Datenbankmanagementsysteme und ihre Datentypen	92
	L6 Biometrische Daten als Schlüssel	92
	L7 Aus der Praxis: Große Datenbank	93
	L8 Index als schnelle Suchhilfe	94
	<b>3 Datenschutz</b>	<b>95</b>
3.1	Datenschutzregelungen aus unterschiedlichen Blickwinkeln	96
3.2	Data Mining	100
	<b>Zum Weiterlesen</b>	
	L9 Aus der Praxis: Hacker	104

	<b>4 Objektorientierte Modellierung und Programmierung . . . . .</b>	<b>105</b>
4.1	Vorbereitung auf's Programmieren: Arbeiten mit Objekten . . . . .	106
4.2	Erste eigene Klasse – Methoden in Unterklassen schreiben . . . . .	112
4.3	Wiederholung mit Bedingung . . . . .	118
4.4	Die bedingte Anweisung . . . . .	124
4.5	Methoden anpassen . . . . .	130
4.6	Attribute – Vereinbarung und Initialisierung . . . . .	136
4.7	Vielseitig einsetzbar: Weitere Kontrollstrukturen . . . . .	140
4.8	Methoden mit Rückgabewert und Variablenkonzept . . . . .	146
4.9	Miniprojekte – Modellieren in der Informatik . . . . .	152
	<b>Teste dich selbst!</b> . . . . .	156
	<b>Projekte mit einer Game-Engine</b> . . . . .	157
	<b>Zusammenfassung</b> . . . . .	162
	<b>Zum Weiterlesen</b>	
	L10 Entwicklung der Programmiersprachen . . . . .	164
	L11 Kleine Fehler, große Wirkung . . . . .	166
	L12 Zufallszahlengeneratoren . . . . .	167
	<b>Lösungen zu „Teste dich selbst!“</b> . . . . .	169
	Stichwortverzeichnis . . . . .	173
	Bildquellenverzeichnis . . . . .	176

Mit \* sind optionale Abschnitte und Aufgaben zur Vertiefung der im Lehrplan geforderten Kompetenzen gekennzeichnet.