

Jason Briggs

Python kinderleicht!

Einfach programmieren lernen – nicht nur für Kids

2., korrigierte und aktualisierte Auflage

Übersetzung aus dem Amerikanischen
von Volker Haxsen



dpunkt.verlag

Lektorat: Dr. Michael Barabas
Übersetzung und Aktualisierungen: Volker Haxsen, Heidelberg
Copy-Editing: Friederike Daenecke, Zülpich
Herstellung: Nadine Thiele
Illustrationen: Miran Lipovača
Umschlaggestaltung: Helmut Kraus, www.exclam.de
Druck und Bindung: M.P. Media-Print Informationstechnologie GmbH, 33100 Paderborn

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN:

Buch 978-3-86490-344-1
PDF 978-3-86491-904-6
ePub 978-3-86491-905-3
mobi 978-3-86491-906-0

2., korrigierte und aktualisierte Auflage 2016
Translation Copyright für die deutschsprachige Ausgabe
dpunkt.verlag GmbH
Wieblinger Weg 17
69123 Heidelberg

Copyright der amerikanischen Originalausgabe

© 2013 by Jason R. Briggs

Titel der Originalausgabe: Python For Kids – A Playful Introduction To Programming
No Starch Press, Inc. · 38 Ringold Street, San Francisco, CA 94103 · <http://www.nostarch.com/>
ISBN 978-1-59327-407-8

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

Es wird darauf hingewiesen, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardware-Bezeichnungen sowie Markennamen und Produktbezeichnungen der jeweiligen Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen. Alle Angaben und Programme in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt kontrolliert. Weder Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

5 4 3 2 1 0



Über den Autor

Jason R. Briggs ist seit dem Alter von acht Jahren Programmierer und hat als erste Programmiersprache BASIC auf einem Radio Shack TRS-80 erlernt. Er hat als Entwickler und Systemarchitekt professionell Software programmiert und als Autor für das *Java Developers's Journal* gearbeitet. Seine Artikel sind in *JavaWorld*, *ONJava* und *ONLamp* erschienen. *Python kinderleicht* ist sein erstes Buch.

Du kannst mit Jason über seine Homepage <http://jasonrbriggs.com/> oder per E-Mail mail@jasonrbriggs.com Kontakt aufnehmen.

Über die Fachkorrektoren

Der 15-jährige Josh Pollock ist frischgebackener Absolvent der *The Nueva School* und jetzt neu auf der *Lick-Wilmerding High School* in San Francisco. Er fing im Alter von neun Jahren mit dem Programmieren in Scratch an, begann in der sechsten Klasse mit TI-BASIC, ging dann in der siebten Klasse zu Java und Python über und machte in der achten Klasse mit UnityScript weiter. Neben dem Programmieren spielt er Trompete, entwickelt Computerspiele und unterrichtet Leute in MINT-Fächern.

Maria Fernandez hat einen Masterabschluss in angewandter Linguistik und interessiert sich schon seit über 20 Jahren für Computer und Technik. Sie hat jungen Flüchtlingsfrauen im *Global-Village*-Projekt in Georgia (USA) Englisch beige-

bracht, lebt zurzeit in Nord-Kalifornien und arbeitet für den ETS (Educational Testing Service).

Danksagungen

So ungefähr muss es sein, wenn man beim Empfang einer Ehrung die Bühne betritt und dann feststellt, dass man die Liste der Personen zu Hause hat liegen lassen, die man bei seiner Danksagung berücksichtigen will: Man vergisst garantiert jemanden, und die Musik setzt ganz schnell ein, um einen von der Bühne herunterzukomplimentieren.

Deswegen kommt jetzt eine (zweifelsohne) unvollständige Liste von Leuten, denen ich zu tiefem Dank verpflichtet bin, da sie mir geholfen haben, das Buch so gut werden zu lassen, wie es jetzt ist.

Ich möchte dem Team von No Starch danken, vor allem Bill Pollock, für seine bei der Bearbeitung immer wieder gestellte Frage, was denn ein Kind von alldem halten würde.

Wenn man schon sehr lange programmiert, vergisst man nur allzu leicht, wie schwer diese Dinge für Anfänger sind, und Bill war eine wertvolle Hilfe, weil er mich auf diese oft übersehenen und überkomplizierten Passagen aufmerksam machte. Mein Dank gilt auch Serena Yang, der exzellenten Produktionsmanagerin. Ich hoffe, dass sie sich nicht allzu sehr die Haare gerauft hat, als sie die richtige Farbgebung des Codes auf über 300 Seiten überprüfen musste.

Ein großes Dankeschön geht an Miran Lipovaca für ihre überaus gelungenen Illustrationen. Sie sind viel mehr als nur gelungen. Nein ehrlich! Wenn ich das gemacht hätte, könnte man von Glück sagen, wenn man ab und zu eine hingeschmierte Figur erkennen könnte. Ist es ein Bär? Ist es ein Hund? Nein, warte ... soll das ein Baum sein?

Vielen Dank den Korrektoren! Ich muss mich dafür entschuldigen, dass nicht alle Vorschläge am Ende berücksichtigt wurden. Wahrscheinlich hattet Ihr recht, und ich kann nur eine schlechte Charaktereigenschaft von mir dafür verantwortlich machen, falls noch Fehler enthalten sind. Besonderer Dank geht an Josh für einige wirklich tolle Vorschläge und Ideen. Mein Bedauern gilt Maria, weil sie sich mit zum Teil uneinheitlich formatiertem Code herumschlagen musste.

Ich danke meiner Frau und meiner Tochter dafür, dass sie sich mit einem Mann und Vater abfinden mussten, der sich noch mehr als sonst hinter dem Computerbildschirm versteckt hat.

Meiner Mutter danke ich für all die unermüdliche Aufmunterung über all die Jahre.

Und zu guter Letzt danke ich meinem Vater dafür, dass er sich damals in den 1970er-Jahren einen Computer gekauft hat und es ertragen hat, dass ich diesen genauso oft nutzen wollte wie er. Nichts von alledem wäre ohne ihn möglich gewesen.