

B Übersicht

B.1 Grundlagen

- Programmieren & Programme
- Grundkonzepte eines Rechners
- Datendarstellung im Rechner
- Dateien
- Programmierumgebung

B.4 Funktionen und Programmstruktur

- Funktionen
- Parameterübergabe
- Globale und lokale Variablen
- Preprozessor

B.5 Felder und Zeiger

- Speicherorganisation in einem Programm
- Felder
- Zeiger

B.2 erste Schritte zum Programmieren

- Datentypen
- Variablen
- Zahlen & Zeichen
- Aufbau eines C-Programms
- Ausdrücke & Operatoren

B.3 Ablaufkontrolle

- Anweisungen & Blöcke
- Kontrollstrukturen (if-Anweisung, Schleifen)

B.6 Strukturen etc.

- Strukturen
- Komplexe Datenstrukturen (Listen, Bäume, ...)
- Suchverfahren
- ...