

Einführung von Funktionen

Eine Funktion kann man sich als erste Annäherung wie eine Maschine vorstellen.

Wenn die selbe Eingabe gemacht wird, kommt auch immer das selbe heraus.



Programm (Linux)

[rechte Maustaste und "Ziel speichern unter"](#)

Programm (Windows)

[rechte Maustaste und "Ziel speichern unter"](#)

Anleitung

In das Eingabefeld wird eine Zahl eingegeben. Anschließend startet man durch einen Klick auf einen Button die gewünschte Maschine.

Die Schüler sollen herausfinden, welche Funktion die entsprechende Maschine ausführt.

Quelltext / Projekt

[rechte Maustaste und "Ziel speichern unter"](#)