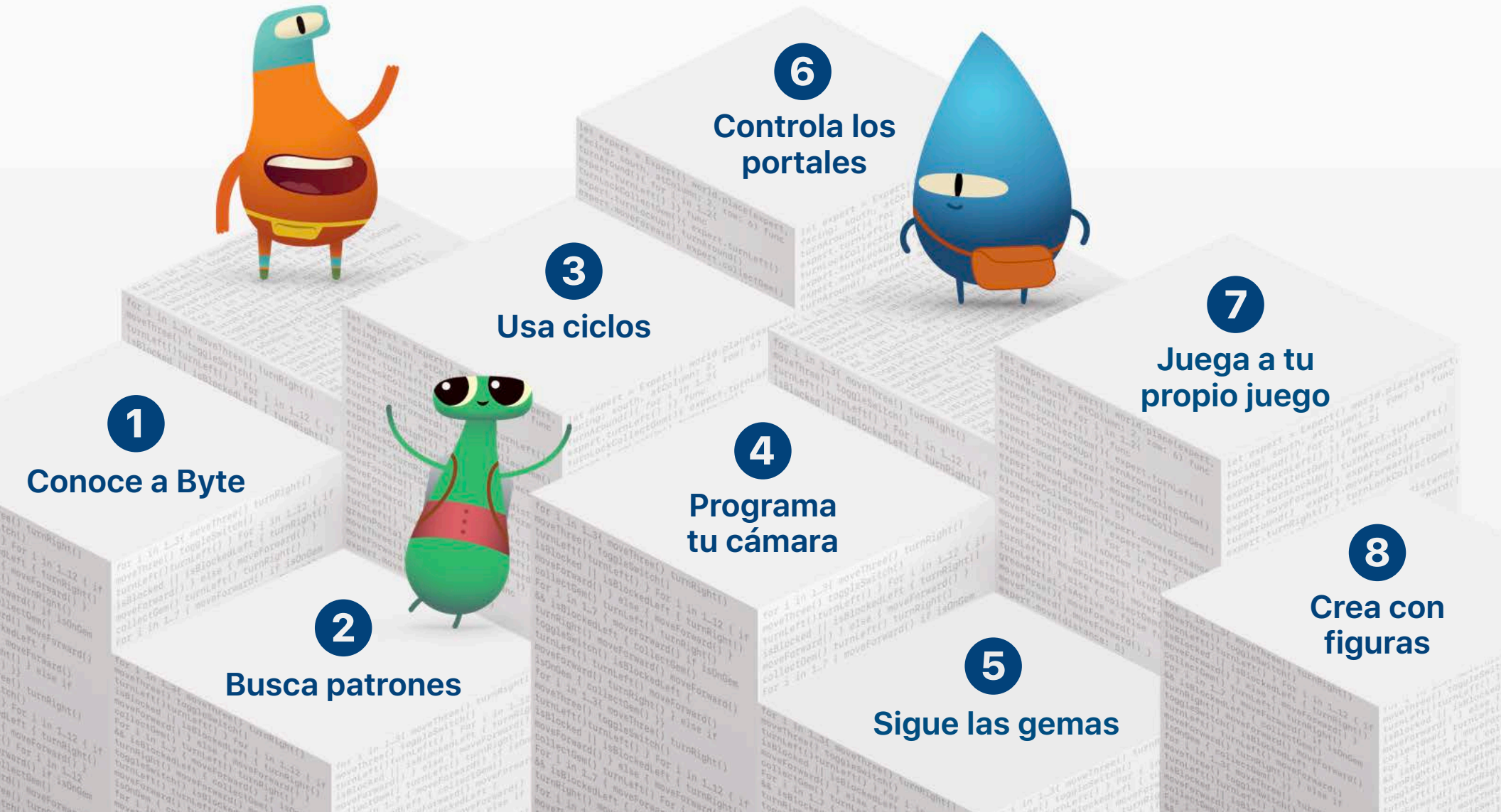
Programación: Un inicio rápido

Cualquiera puede aprender a programar en el iPad o en la Mac con estas ocho actividades diseñadas para principiantes de 10 años en adelante.

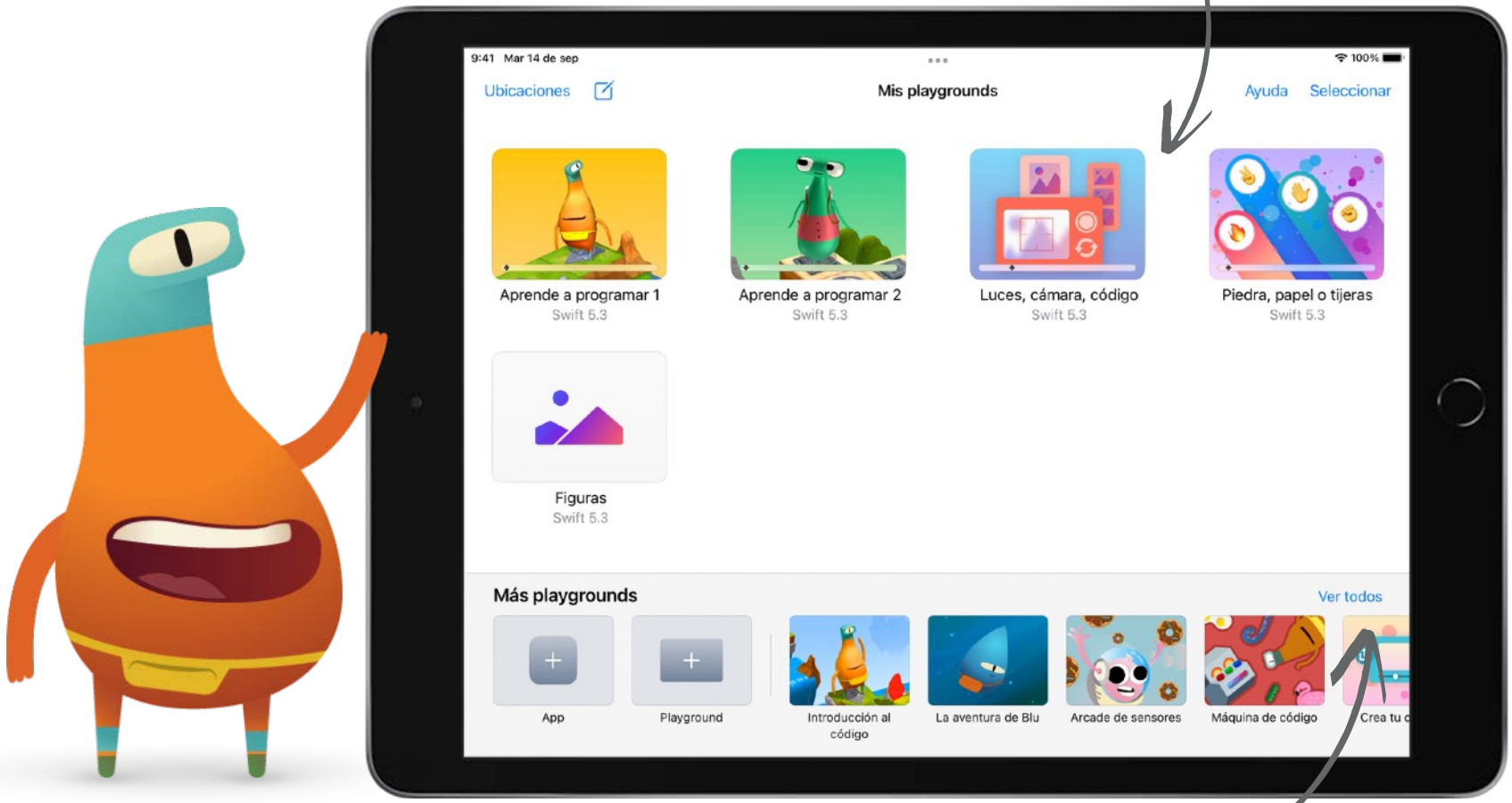


Obtén Swift Playgrounds

Descarga la app Swift Playgrounds.*

Swift Playgrounds para el iPad›
Swift Playgrounds para la Mac›

Para descargar estos cinco playgrounds, toca Obtener junto a cada uno.



Toca Ver todos para ver más playgrounds.

Las actividades de esta guía requieren Swift Playgrounds 3.4.1 o posteriores en dispositivos con iPadOS 14.7 o posteriores, o macOS 11.5 o posteriores.

1 Conoce a Byte

Obtén información sobre los comandos de una secuencia para resolver rompecabezas con Byte.

Aprende a programar 1

Abre el playground Aprende a programar 1. Ve la introducción a Comandos y, luego, intenta resolver estos rompecabezas:

- Crea comandos
- Agrega un nuevo comando
- Cómo usar interruptores

2 Busca patrones

Obtén información sobre cómo se crean nuevos comportamientos para Byte y se resuelven rompecabezas con funciones.

Aprende a programar 1

Abre el playground Aprende a programar 1. Ve la introducción a Funciones y, luego, intenta resolver estos rompecabezas:

- Nuevos comportamientos
- Crea una nueva función
- Patrones anidados

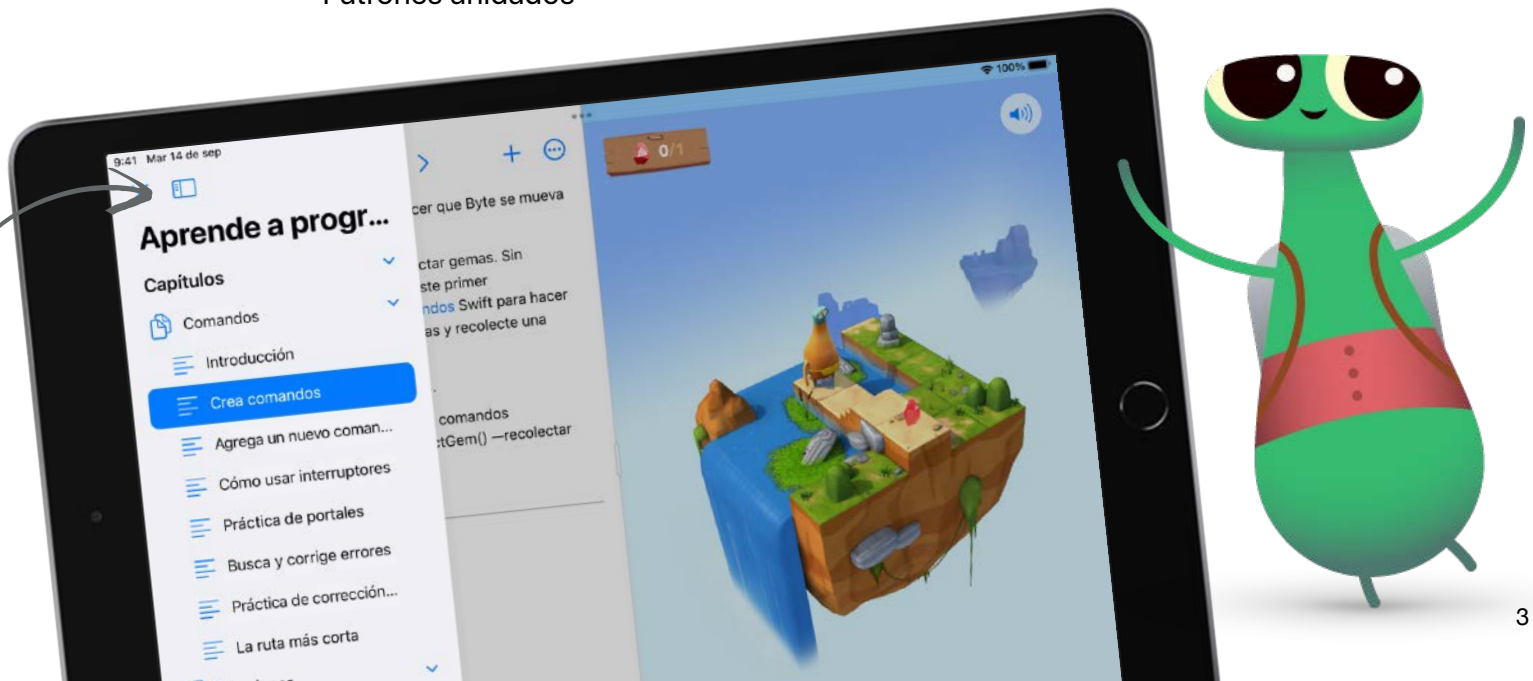
3 Usa ciclos

Busca patrones y usa ciclos para ayudar a Byte a recoger todas las gemas.

Aprende a programar 1

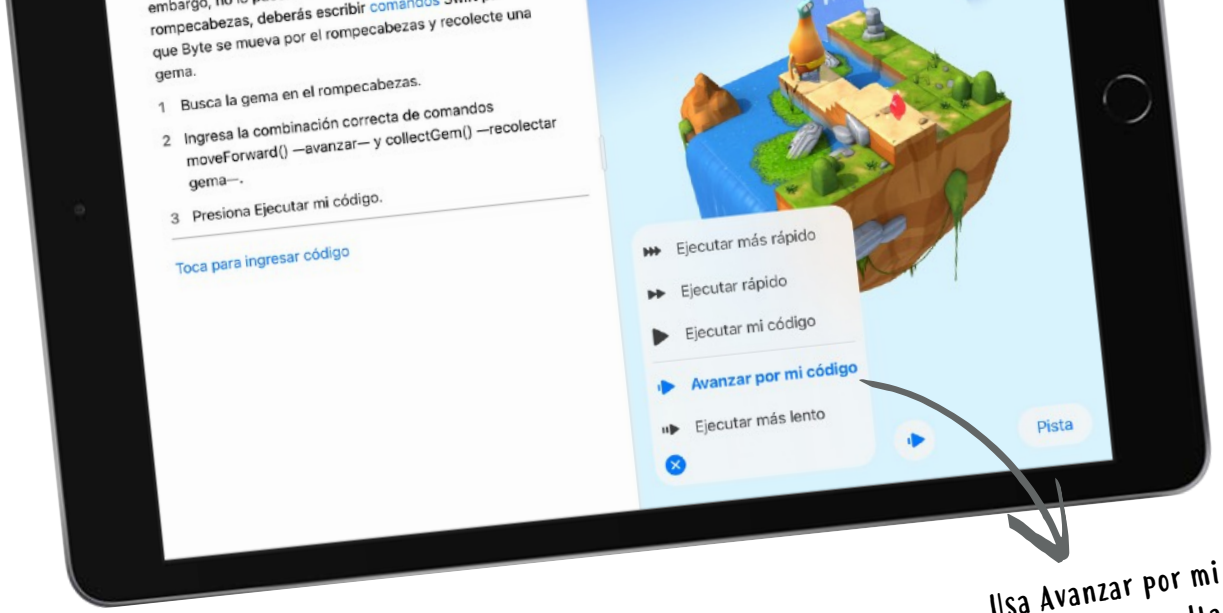
Abre el playground Aprende a programar 1. Ve la introducción a Ciclos "for" y, luego, intenta resolver estos rompecabezas:

- Ciclos
- Ciclos por todos lados



Abre la barra lateral para ver todas las páginas de los playgrounds. Toca una página o usa las flechas para desplazarte de una página a otra.

Para acelerar o desacelerar tu código, toca el ícono del velocímetro.



Usa Avanzar por mi código para resaltar cada línea de código cuando se ejecuta.

4 Programa tu cámara

Conecta los componentes integrados para crear una cámara y ver fotos en el iPad.

Luces, cámara, código

Solo para iPad

Abre el playground Luces, cámara, código. Ve la introducción y luego prueba con estas páginas:

- Comienza con una cámara
- Ve tus fotos

5 Sigue las gemas

Usa variables para contabilizar las gemas que recoge Byte.

Aprende a programar 2

Abre el playground Aprende a programar 2. Ve la introducción a Variables y, luego, intenta resolver estos rompecabezas:

- Hacer un seguimiento
- Aumentar el valor

6 Controla los portales

Obtén información sobre los tipos que hay en el mundo de Byte y modifica las propiedades de los portales para activarlos o desactivarlos.

Aprende a programar 2

Abre el playground Aprende a programar 2. Ve la introducción a Tipos y, luego, intenta resolver este rompecabezas:

- Desactivar un portal

7 Juega a tu propio juego

Programa tu propio juego de Piedra, papel o tijeras personalizado.

Piedra, papel o tijeras

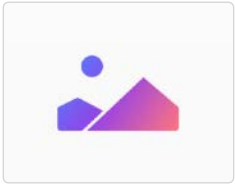
Abre el playground Piedra, papel o tijeras. Explora las reglas y un juego de muestra con estas páginas:

- Crear un juego
- Juego de muestra

8 Crea con figuras

Crea tu propio proyecto interactivo con figuras que se muevan y cambien de color cuando las toques.

Figuras



Abre el playground Figuras. Prueba agregar figuras, imágenes, texto y animaciones en estas páginas:

- Gráficos con figuras
- Retoques y animaciones

Mantén presionada esta manija y luego arrástrala hacia la izquierda para reproducir en pantalla completa.

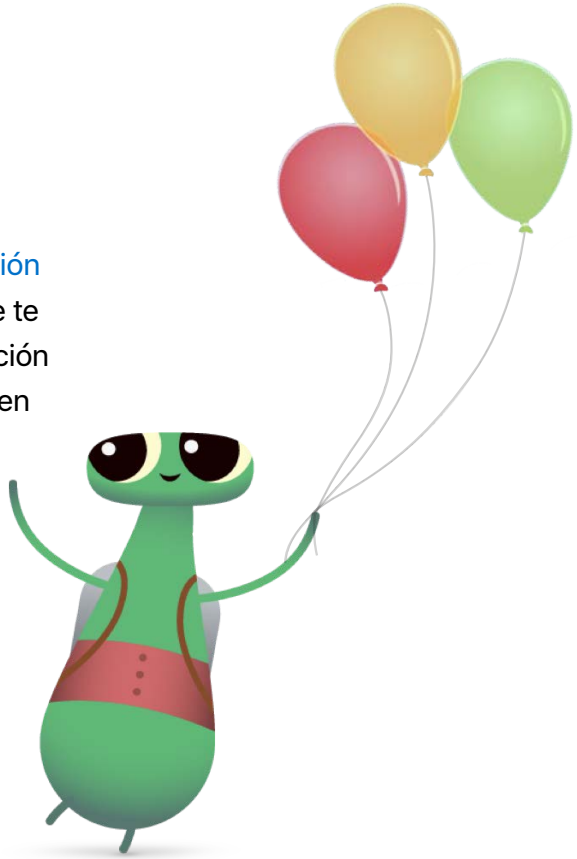
Sigue aprendiendo

Programación para todos

Descarga Rompecabezas de Programación para todos en Apple Books para seguir avanzando con Swift Playgrounds y explorar los conceptos ocultos detrás del código. En la guía, se proponen actividades divertidas que te ayudarán a afianzar lo que ya sabes, experimentar con el código, aplicar tus conocimientos y aprender más sobre la función que cumple la programación en nuestras vidas.

Club de programación con Swift

¿Quieres seguir programando con amigos? Descubre los recursos del Club de programación con Swift para niños, padres y profesores, que te ayudarán a iniciar tu propio club de programación después de la escuela, durante el almuerzo o en el receso de verano con Swift Playgrounds.



© 2022 Apple Inc. Todos los derechos reservados. Apple, el logotipo de Apple, Apple Books, iPad, Mac, Swift, el logotipo de Swift y Swift Playgrounds son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en Estados Unidos y en otros países. Programación para todos es una marca de servicio de Apple Inc., registrada en Estados Unidos y en otros países. Otros nombres de productos y empresas mencionados aquí pueden ser marcas comerciales de sus respectivas empresas. Enero de 2022