



Krótki przewodnik po kodowaniu

Dzięki tym dziesięciu ćwiczeniom przeznaczonym dla osób początkujących w wieku od 10 lat każdy może się nauczyć kodować na iPadzie i Macu.

1

Poznaj Byte'a

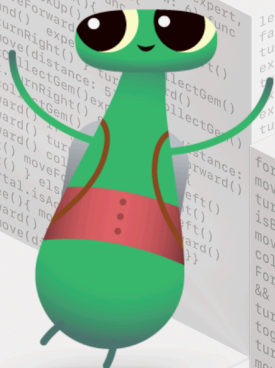


4

Daj się zapętlić

5

Zakoduj aparat



3

Wyginaj śmiało ciało

8

Kontroluj portale

9

Zagraj we własną grę

6

Miej oko na klejnoty

7

Rysuj ze spiralami

10

Nadaj kształt

1 Poznaj Byte'a

Poznaj ciąg poleceń, rozwiązując zagadki, w których będzie Ci towarzyszył Byte.

Learn to Code 1

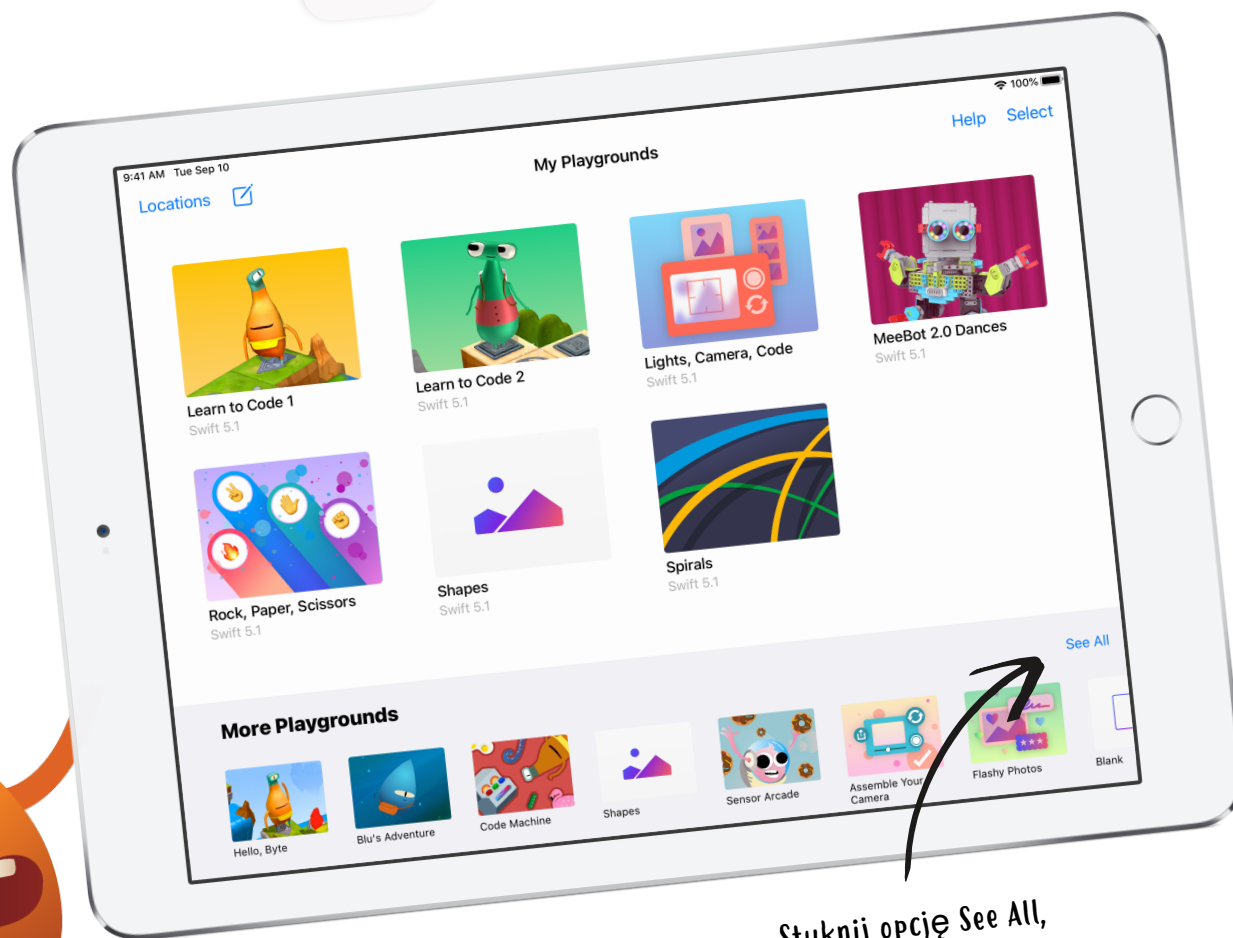


Otwórz środowisko Learn to Code 1. Obejrzyj wprowadzenie do tematu Commands, a następnie spróbuj rozwiązać te zagadki:

- Issuing Commands
- Adding a New Command
- Toggling a Switch



Na początek pobierz i zainstaluj Swift Playgrounds na [iPadzie](#) lub [Macu](#) >



Stuknij opcję See All, aby znaleźć dane środowisko i stuknij przycisk GET, aby je pobrać.

2 Odnajdź wzorce

Dowiedz się, jak tworzyć nowe zachowania Byte'a i rozwiązywać zagadki za pomocą funkcji.

Learn to Code 1



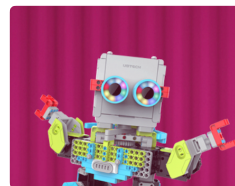
Otwórz środowisko Learn to Code 1. Obejrzyj wprowadzenie do tematu Functions, a następnie spróbuj rozwiązać te zagadki:

- Composing a New Behavior
- Creating a New Function
- Nesting Patterns

3 Wyginaj śmiało ciało

Twórz układy taneczne dla wirtualnego robota MeeBot za pomocą kodu Swift.

MeeBot 2.0 Dances



Stuknij środowiska UBTech Jimu i pobierz środowisko MeeBot 2.0 Dances. Obejrzyj wprowadzenie, a następnie spróbuj rozwiązać te zagadki:

- Basic Moves
- Dance Routine
- Make Your Own Moves

4 Daj się zapętlić

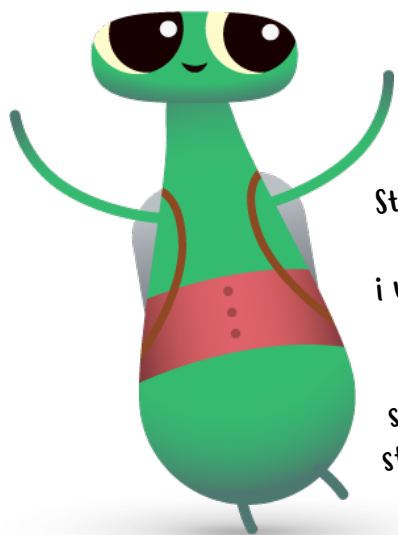
Szukaj wzorców i użyj pętli, aby Byte zebrał wszystkie klejnoty.

Learn to Code 1



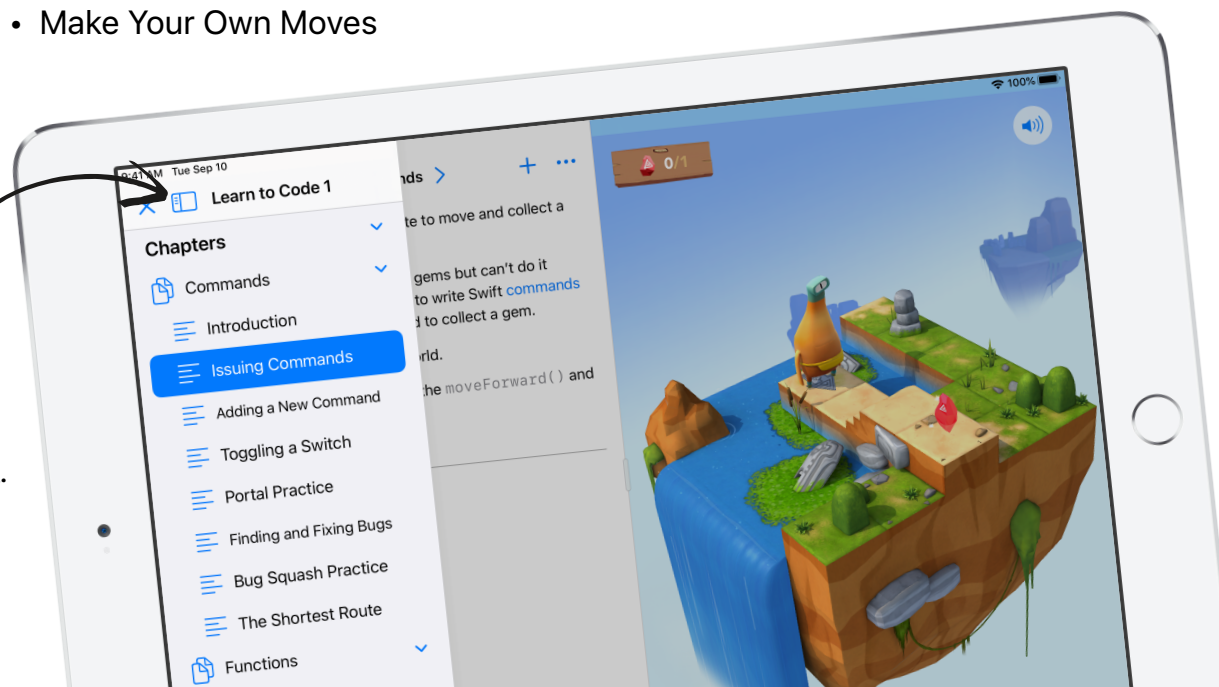
Otwórz środowisko Learn to Code 1. Obejrzyj wprowadzenie do tematu For Loops, a następnie spróbuj rozwiązać te zagadki:

- Using Loops
- Looping All Sides



Stuknij, aby otworzyć boczny pasek i wyświetlić wszystkie strony środowiska. Aby przejść między stronami, stuknij daną stronę lub użyj strzałek.

Krótki przewodnik po kodowaniu



5 Zakoduj aparat

Połącz wbudowane komponenty, aby zbudować aparat i wyświetlić zdjęcia na iPadzie.

Lights, Camera, Code

tylko na iPadzie



Otwórz środowisko Lights, Camera, Code. Obejrzyj wprowadzenie, a następnie wypróbuj:

- Starting with a Camera
- Seeing Your Photos

6 Miej oko na klejnoty

Licz klejnoty zebrane przez Byte'a za pomocą zmiennych.

Learn to Code 2



Otwórz środowisko Learn to Code 2. Obejrzyj wprowadzenie do tematu Variables, a następnie spróbuj rozwiązać te zagadki:

- Keeping Track
- Bump Up the Value

7 Rysuj ze spiralami

Twórz niepowtarzalne spirale, zmieniając zmienne.

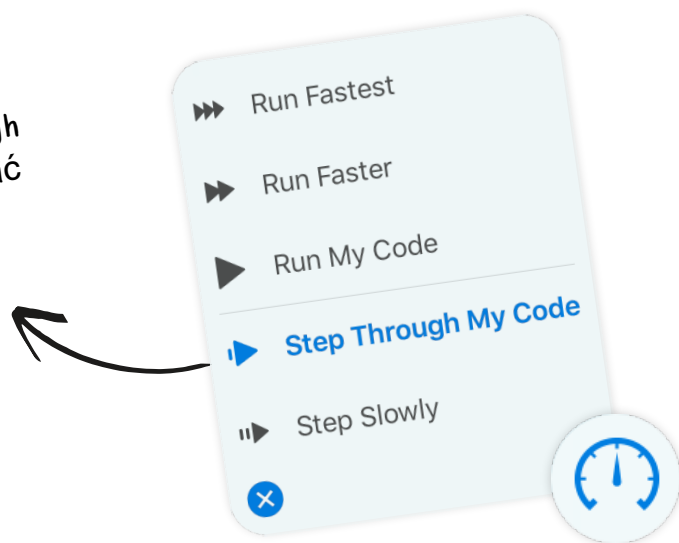
Spirals



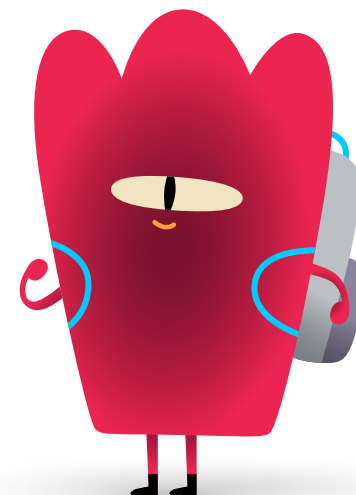
Otwórz środowisko Spirals. Zapoznaj się z omówieniem i przejdź do sekcji Playtime, aby utworzyć własny projekt:

- Omówienie
- Playtime

Użyj funkcji Step Through My Code, aby podświetlić kolejno wykonywane linijki kodu.



Przyspiesz lub zwolnij wykonywanie kodu, stukając ikonę prędkościomierza.



8 Kontroluj portale

Zapoznaj się z typami w świecie Byte'a i zmieniaj właściwości portali, aby je włączać i wyłączać.

Learn to Code 2



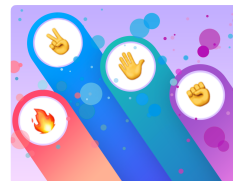
Otwórz środowisko Learn to Code 2. Obejrzyj wprowadzenie do typów, a następnie spróbuj rozwiązać tę zagadkę:

- Deactivating a Portal

9 Zagraj we własną grę

Zakoduj własną grę w kamień, papier, nożyczki.

Rock, Paper, Scissors



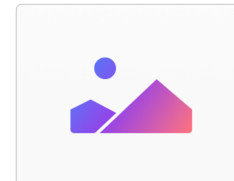
Otwórz środowisko Rock, Paper, Scissors. Przeczytaj zasady gry, a następnie zapoznaj się z tymi materiałami:

- Tworzenie gry
- Przykładowa gra

10 Nadaj kształt

Utwórz własny interaktywny projekt z kształtami, które poruszają się i zmieniają za pomocą stuknięcia.

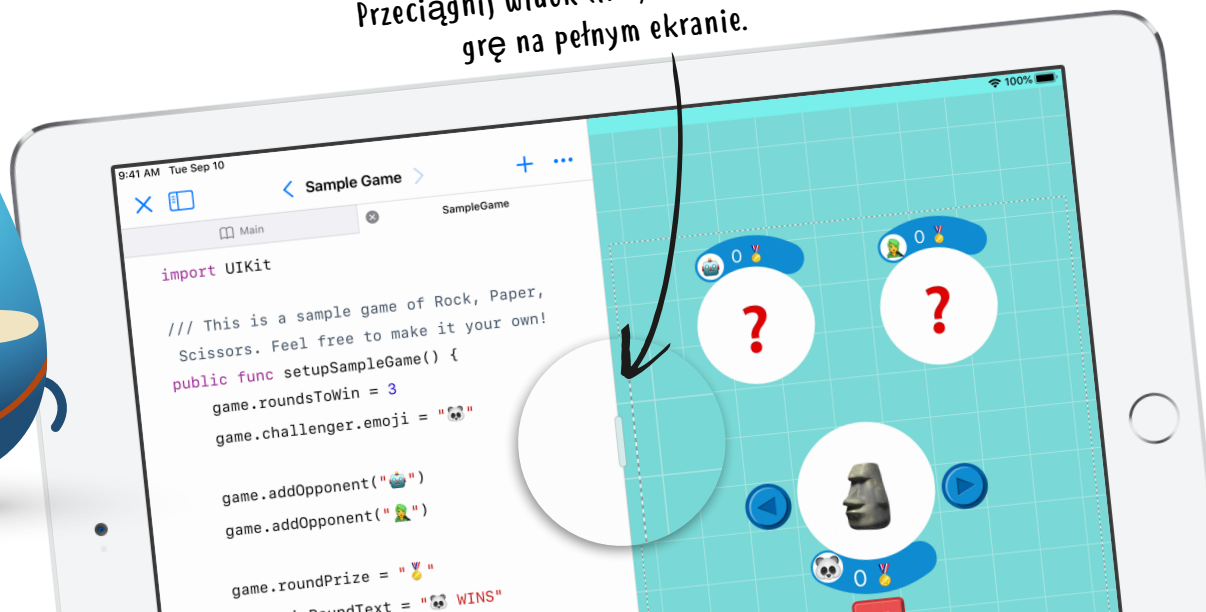
Shapes



Otwórz środowisko Shapes. Eksperymentuj z dodawaniem kształtów, obrazów, tekstu i animacji, korzystając z materiałów:

- Grafika kształtów
- Szkice i animacje

Przeciągnij widok linii, aby wyświetlić grę na pełnym ekranie.



Kontynuuj naukę



Każdy może kodować

Pobierz książkę [Everyone Can Code Puzzles](#) z Apple Books, aby jeszcze lepiej wykorzystać Swift Playgrounds i poznać koncepcje związane z Twoim kodem. Przewodnik zawiera ćwiczenia, które poszerzają wiedzę, opierając się na już zdobytych informacjach, pozwalają eksperymentować z kodem, stosować poznane metody w praktyce i kreatywnie przedstawiać, jak kodowanie wpływa na nasze życie.

Swift Coding Club

Chcesz kodować z przyjaciółmi? Zapoznaj się z materiałami [Swift Coding Club](#) skierowanymi do dzieci, rodziców lub nauczycieli, które zawierają wszystko, czego potrzebujecie do założenia własnego pozaszkolnego, popołudniowego lub letniego klubu kodowania z aplikacją Swift Playgrounds.

