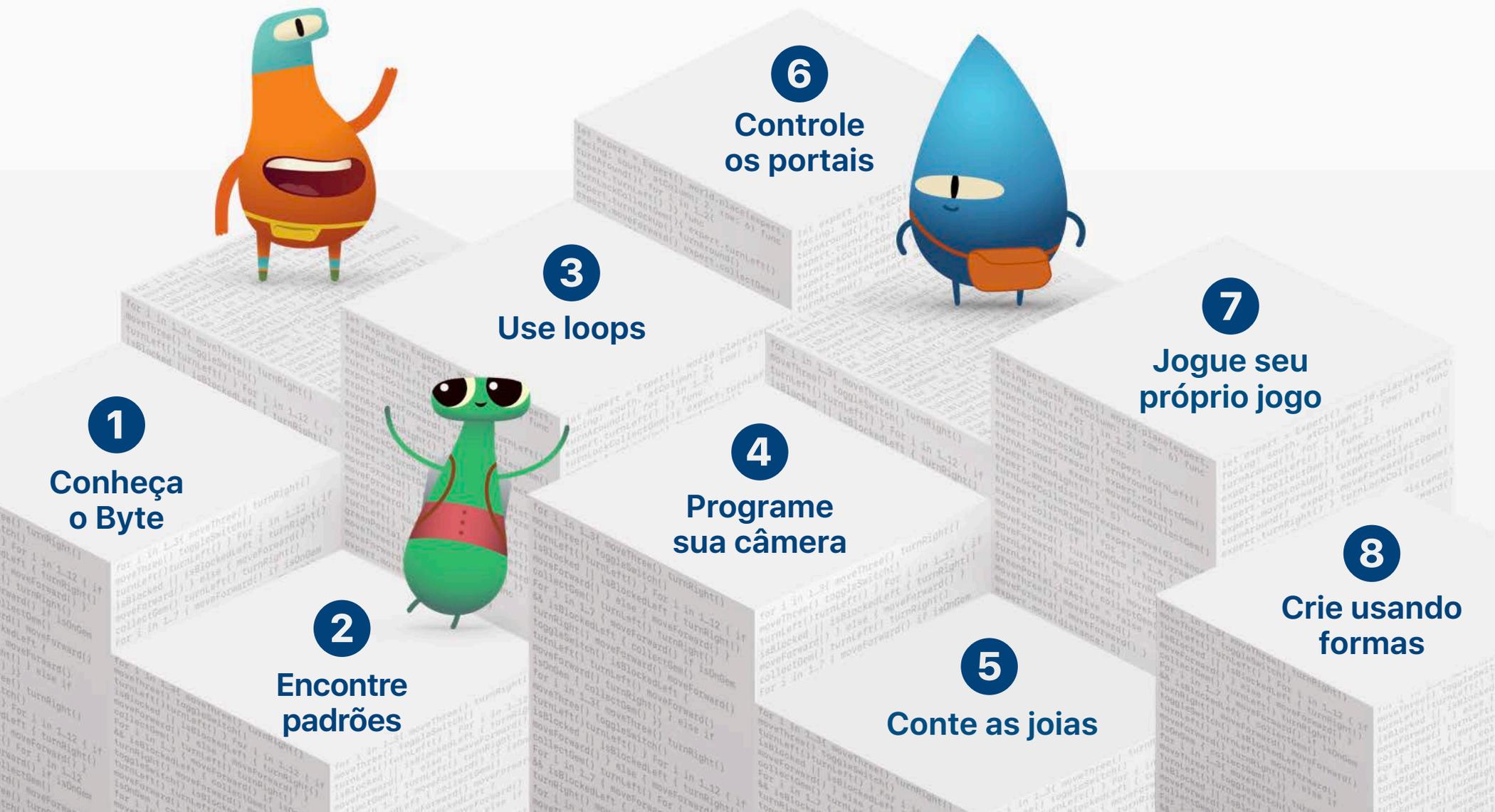




Comece a programar em 10 passos

Todo mundo pode aprender a programar no iPad ou Mac com estas oito atividades criadas para iniciantes a partir de 10 anos.



Obter o Swift Playgrounds

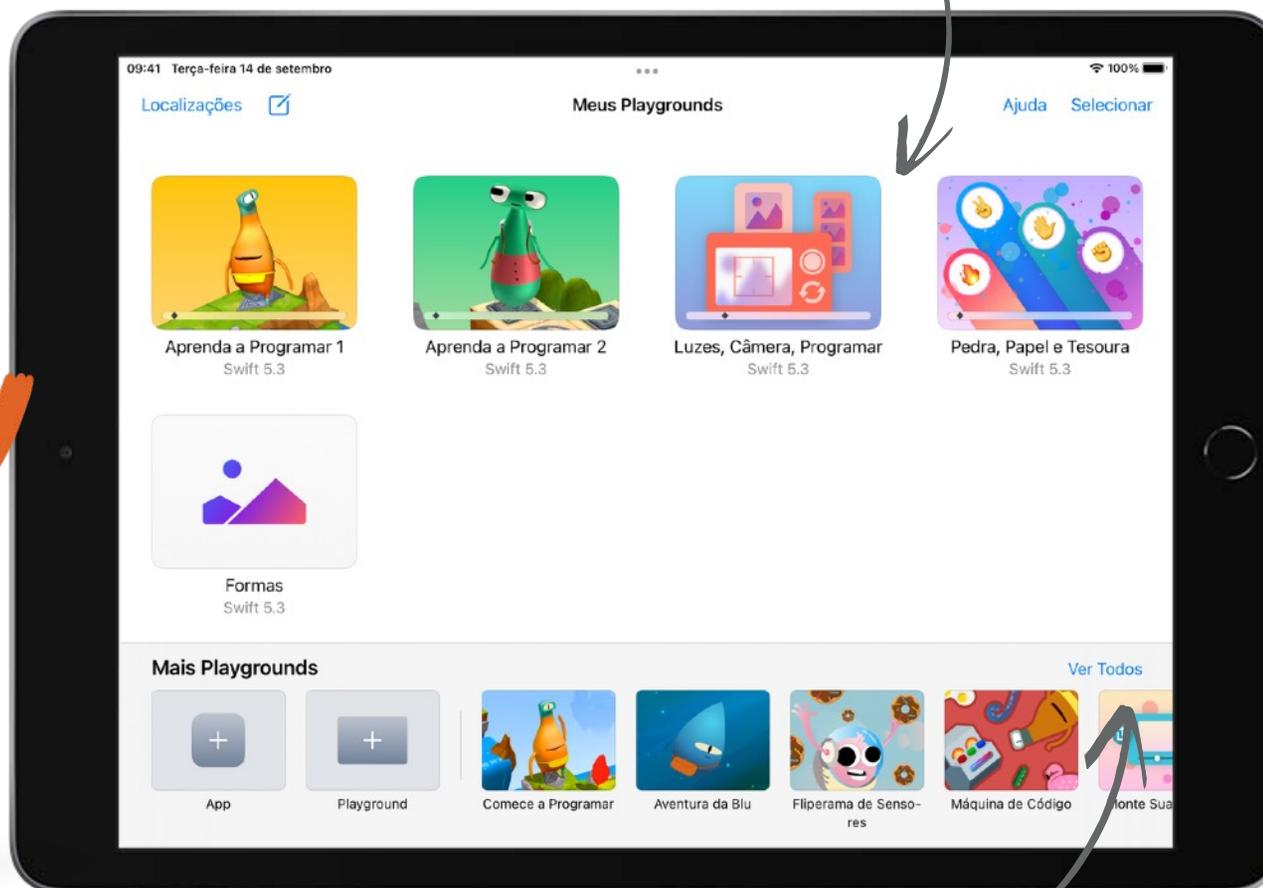


Baixe o app Swift Playgrounds.*

[Swift Playgrounds para iPad >](#)

[Swift Playgrounds para Mac >](#)

Toque em Obter ao lado de cada um destes cinco playgrounds para baixá-los.



*As atividades neste guia exigem o Swift Playgrounds 3.4.1 ou posterior instalado em aparelhos com iPadOS 14.7 ou posterior ou macOS 11.5 ou posterior.

Toque em Ver Tudo para visualizar mais playgrounds.

1 Conheça o Byte

Saiba mais sobre comandos em uma sequência para resolver puzzles com o Byte.

Aprenda a Programar 1



Abra o playground Aprenda a Programar 1. Assista à introdução sobre Comandos e experimente estes puzzles:

- Atribuindo Comandos
- Adicionando um Comando
- Acionando um Controle

2 Encontre padrões

Aprenda a criar novos comportamentos para o Byte e resolva puzzles usando funções.

Aprenda a Programar 1



Abra o playground Aprenda a Programar 1. Assista à introdução sobre Funções e experimente estes puzzles:

- Compondo um Comportamento
- Criando uma Nova Função
- Aninhando Padrões

3 Use loops

Procure padrões e use loops para ajudar o Byte a pegar todas as joias.

Aprenda a Programar 1

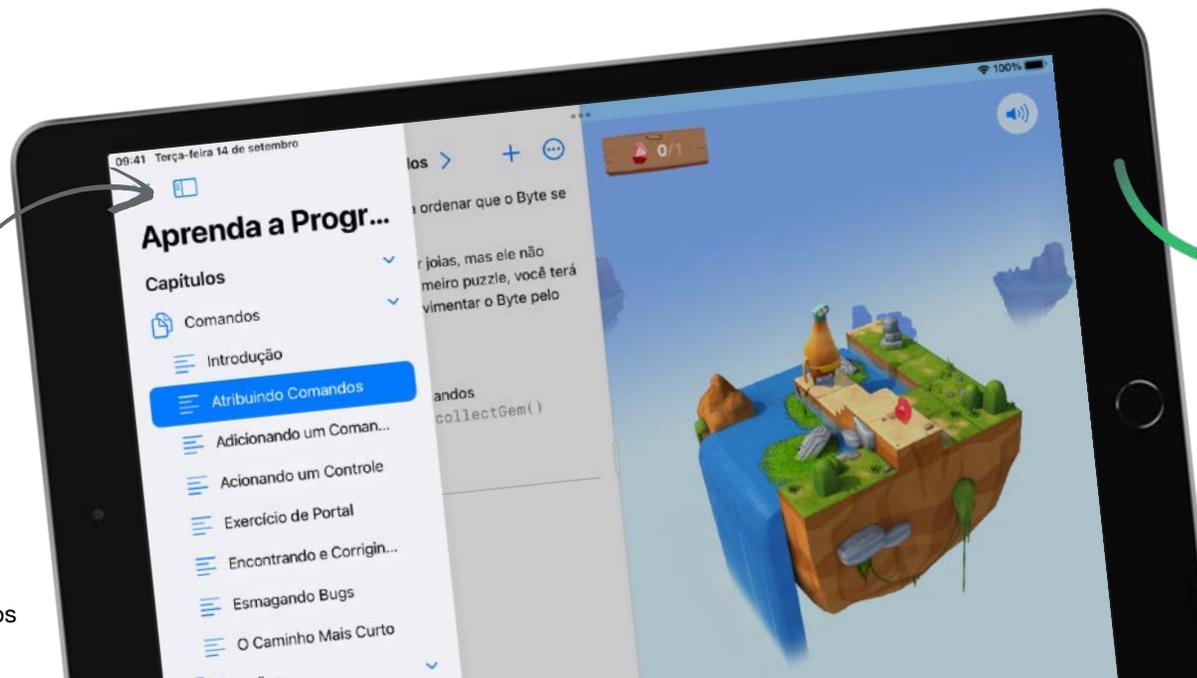


Abra o playground Aprenda a Programar 1. Assista à introdução sobre Loops "For" e experimente estes puzzles:

- Usando Loops
- Loops por Todos os Lados

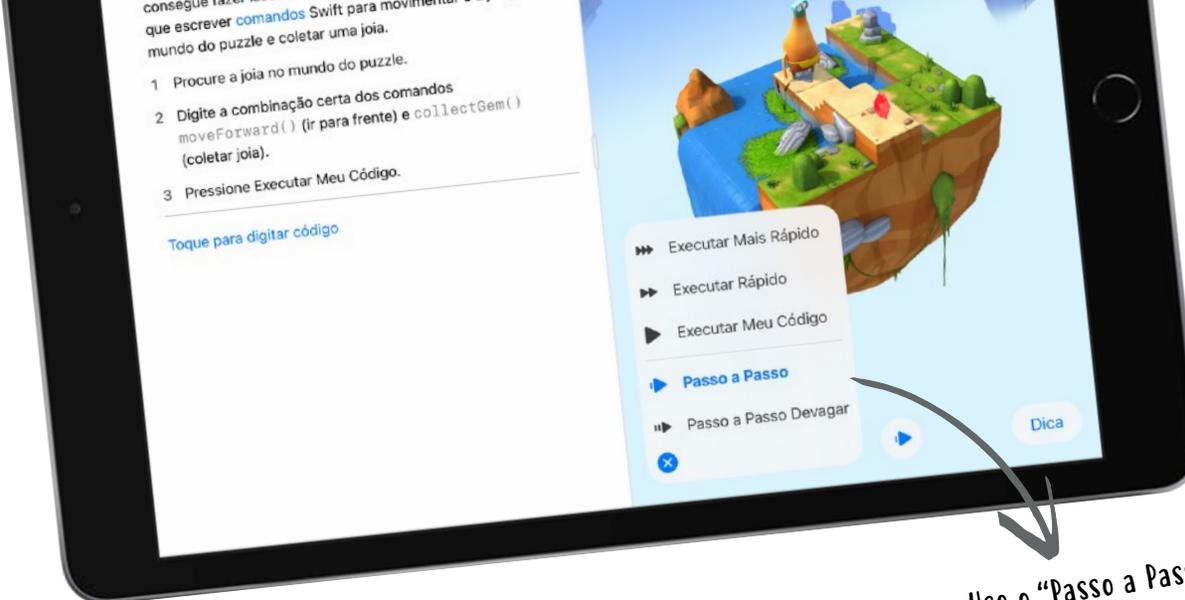
Abra a barra lateral para ver todas as páginas do playground. Toque em uma página ou use as setas para navegar entre as páginas.

Comece a programar em 10 passos





Toque no ícone do acelerômetro para acelerar ou desacelerar seu código.



Use o "Passo a Passo" para realçar cada linha do código à medida que ele é executado.

4 Programe sua câmera

Conecte os componentes integrados para criar uma câmera e ver suas fotos.

Luzes, Câmera, Programar

apenas para iPad



Abra o playground Luzes, Câmera, Programar. Assista à introdução e explore estas páginas:

- Ligando a Câmera
- Vendo Suas Fotos

5 Conte as joias

Use variáveis para contar quantas joias o Byte pega.

Aprenda a Programar 2



Abra o playground Aprenda a Programar 2. Assista à introdução sobre Variáveis e experimente estes puzzles:

- Mantendo o Controle
- Uma Questão de Valor



6 Controle os portais

Aprenda sobre os tipos no mundo do Byte e altere as propriedades dos portais para ativá-los e desativá-los.

Aprenda a Programar 2



Abra o playground Aprenda a Programar 2. Assista à introdução sobre Tipos e depois experimente este puzzle:

- Desativando um Portal

7 Jogue seu próprio jogo

Programa seu próprio jogo Pedra, Papel e Tesoura.

Pedra, Papel e Tesoura



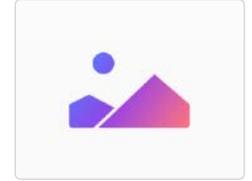
Abra o playground Pedra, Papel e Tesoura. Explore as regras e um exemplo de jogo nas seguintes páginas:

- Criando um Jogo
- Exemplo de Jogo

8 Crie usando formas

Crie seu próprio projeto interativo usando formas que se movem e mudam de cor quando você toca nelas.

Formas



Abra o playground Formas. Experimente adicionar formas, imagens, texto e animações a essas páginas:

- Gráficos de forma
- Toques e animações



Toque e mantenha pressionado este puxador, depois arraste-o para a esquerda para reproduzir em tela cheia.



Continue aprendendo



Programação para Todos

Baixe o guia [Programação para Todos: Puzzles](#) no Apple Books para dar um passo além no Swift Playgrounds e explorar os conceitos por trás da programação. O guia apresenta atividades divertidas para ajudar a aprofundar o que você já sabe, fazer experiências com códigos, aplicar seus conhecimentos e aprender mais sobre o papel da programação na nossa vida.



Clube de Programação com Swift

Quer continuar programando com seus amigos? Confira os recursos do [Clube de Programação com Swift](#) para crianças, pais e professores para começar seu próprio clube de programação após a escola, durante o almoço ou nas férias de verão com o Swift Playgrounds.

