



Hurtig start til kodning

Alle kan lære at kode på iPad eller Mac med følgende 10 aktiviteter, der er designet til begyndere på 10 år og op.

1

Mød Byte

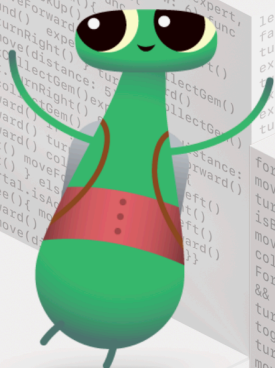


4

Prøv løkken

5

Et kodet kamera



8

Kontroller portalerne

9

Spil dit eget spil

6

Spor juvelerne

10

Skab nyt med figurer

7

Tegn med spiraler

3

Dansefeber

2

Find mønstre

1 Mød Byte

Læs mere om at bruge kommandoer i en sekvens til at løse opgaver med Byte.

Learn to Code 1

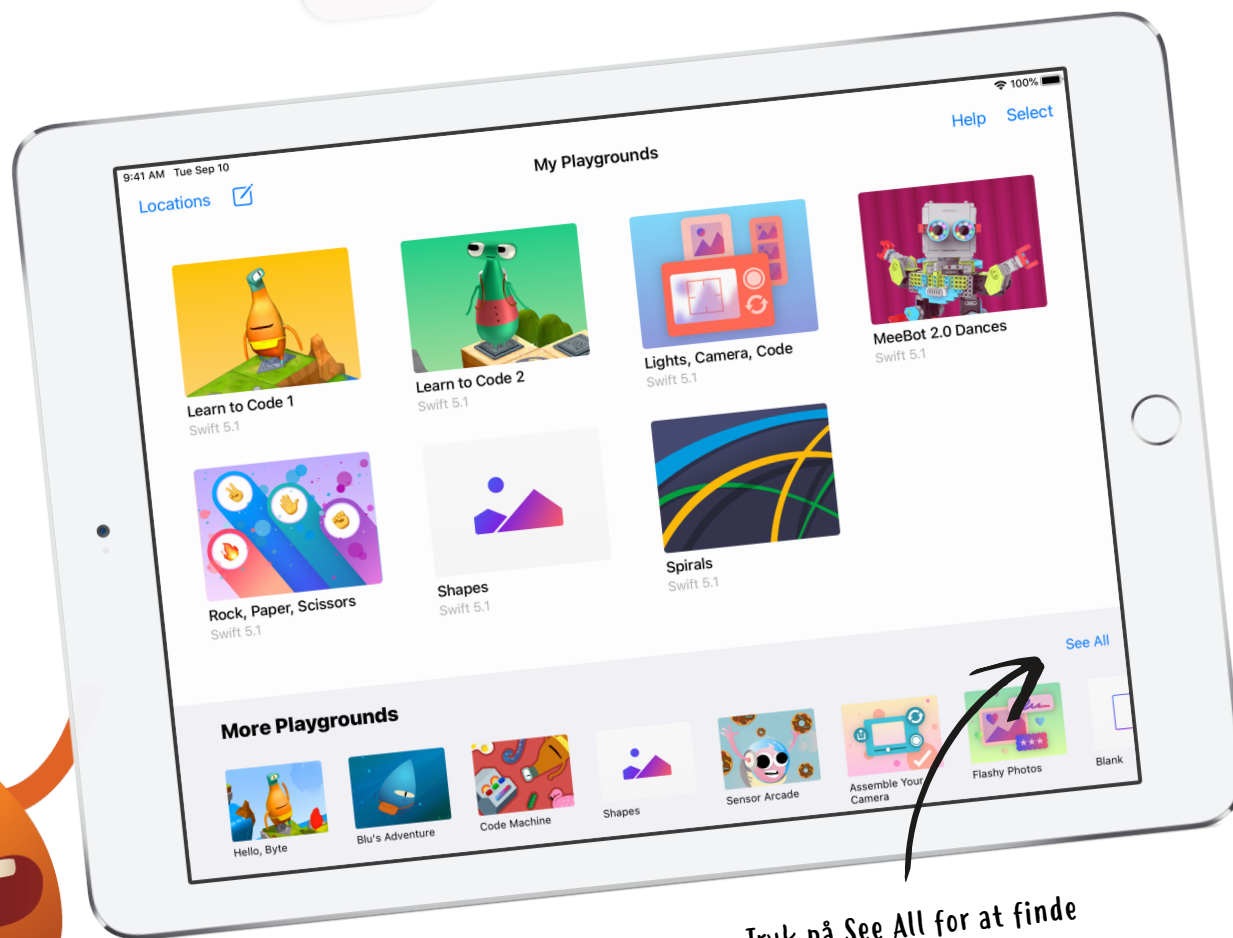


Åbn en Learn to Code 1-playground.
Se introduktionen til kommandoer,
og prøv derefter disse opgaver:

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



Kom i gang ved at downloade
og installere Swift Playgrounds
på **iPad** eller **Mac** >



Tryk på See All for at finde
de ønskede playgrounds,
og tryk derefter på GET for
at downloade.

2 Find mønstre

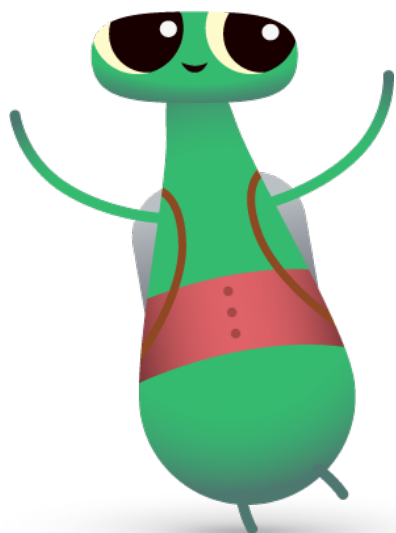
Læs mere om, hvordan du laver nye handlinger til Byte og løser opgaver med funktioner.

Learn to Code 1



Åbn en Learn to Code 1-playground. Se introduktionen til funktioner i Functions, og prøv derefter disse opgaver:

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

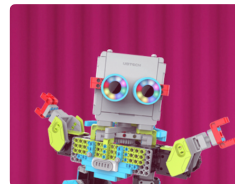


Hurtig start til kodning

3 Dansefeber

Brug Swift-kode til at lave en danserutine til din virtuelle MeeBot.

MeeBot 2.0 Dances



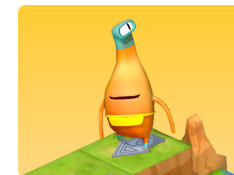
Tryk på UBTech Jimu-playgroundsene, og hent derefter MeeBot 2.0 Dances-playground. Se introduktionen, og prøv derefter disse opgaver:

- Basic Moves
- Dance Routine
- Make Your Own Moves

4 Prøv løkken

Se efter mønstre, og brug løkker (loops) til at hjælpe Byte med at samle alle juveler.

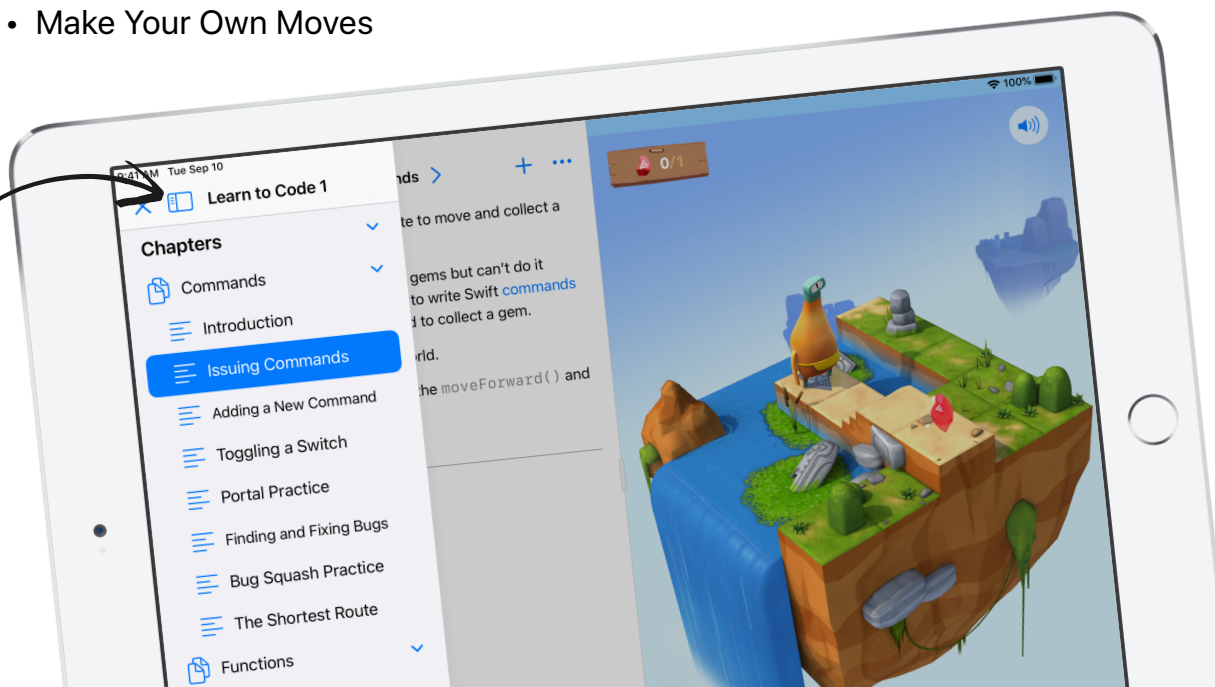
Learn to Code 1



Åbn en Learn to Code 1-playground. Se introduktionen til løkker i For Loops, og prøv derefter disse opgaver:

- Using Loops
- Looping All Sides

Tryk for at åbne indholdsoversigten for at se alle playground-sider. Tryk på en side, eller brug pilene til at navigere mellem siderne.



5 Et kodet kamera

Connect built-in components to create a camera and view photos on iPad.



Åbn en Lights, Camera, Code-playground. Se introduktionen, og prøv selv:

- Starting with a Camera
- Seeing Your Photos

6 Spor juvelerne

Brug variabler (variables) til at holde styr på, hvor mange juveler Byte samler.

Learn to Code 2



Åbn en Learn to Code 2-playground. Se introduktionen til variabler i Variables, og prøv derefter disse opgaver:

- Keeping Track
- Bump Up the Value

7 Tegn med spiraler

Lav enestående kunst med spiraler ved at ændre variablerne.

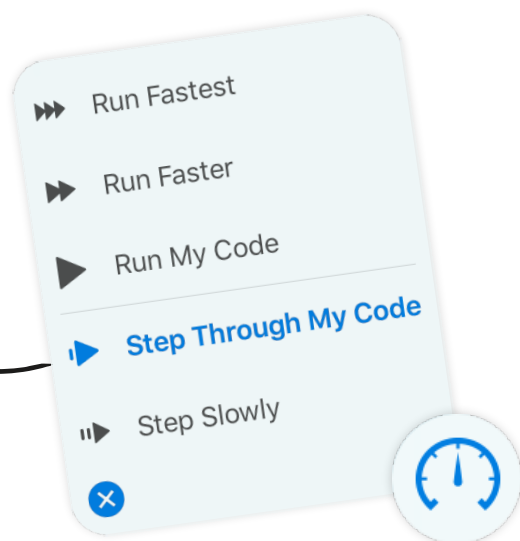
Spirals



Åbn en Spirals-playground. Udforsk oversigten, og gå derefter til Playtime for at lave dit eget design:

- Oversigt
- Playtime

Brug funktionen Step Through My Code til at få markeret hver linje med kode, mens den kører.



Sæt farten op eller ned for din kode ved at trykke på speedometersymbolet.



8 Kontroller portalerne

Læs mere om typer i Bytes verden, og rediger portalernes egenskaber for at slå dem til og fra.

Learn to Code 2



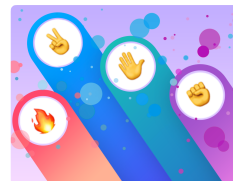
Åbn en Learn to Code 2-playground. Se introduktionen til typer i Types, og prøv derefter denne opgave:

- Deactivating a Portal

9 Spil dit eget spil

Lav kode til din egen tilpassede version af sten, saks, papir-spillet.

Rock, Paper, Scissors



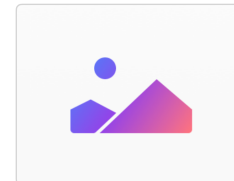
Åbn en Rock, Paper, Scissors-playground.

- Creating a Game
- Sample Game

10 Skab nyt med figurer

Lav dit eget interaktive projekt med figurer, der bevæger sig og skifter farve, når der trykkes på dem.

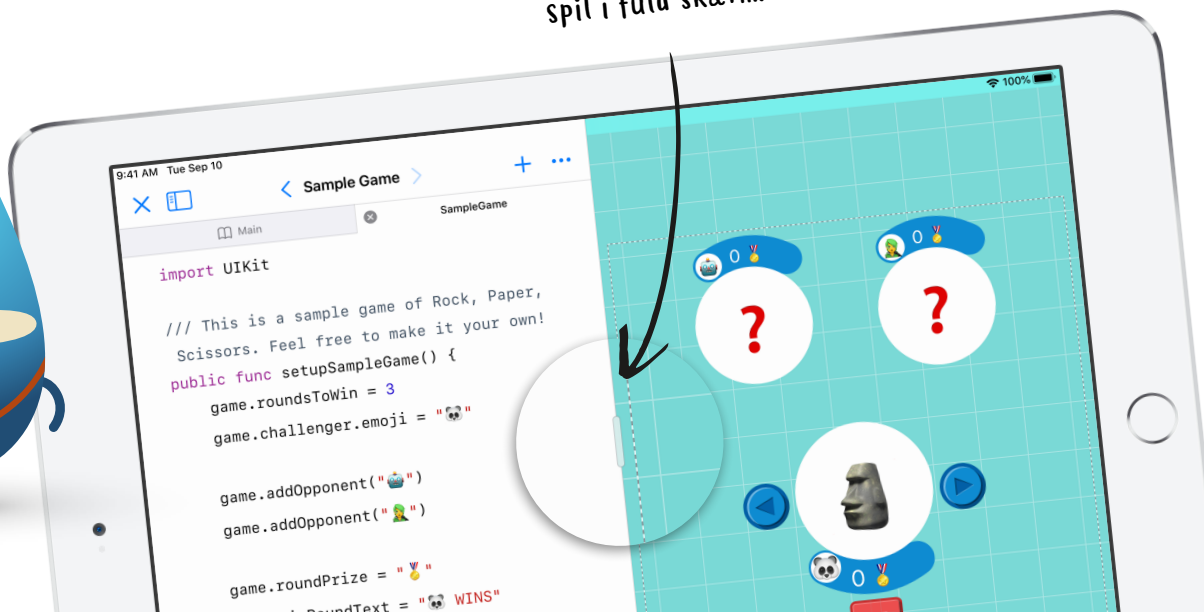
Figurer



Åbn en Shapes-playground.

- Shape Graphics
- Touches and Animations

Træk live-visningen tværs over skærmen for at spille dit spil i fuld skærm.



Du kan hele tiden blive klogere



Alle kan kode

Download [Opgaver til Alle kan kode](#) fra Apple Books for at gå videre med Swift Playgrounds og lære om koncepterne bag din kodning. I vejledningen finder du sjove aktiviteter, der bygger videre på det, som du allerede ved, og eksperimenterer med kode, anvender din forståelse og lærer dig mere om den rolle, som kodning spiller i vores liv.

Swift Coding Club

Vil du kode med dine venner? Se [Swift Coding Club](#)-ressourcerne til børn, forældre eller lærere for at starte jeres egen kodeklub med Swift Playgrounds efter skole, i frokostpausen eller i sommerferien.

