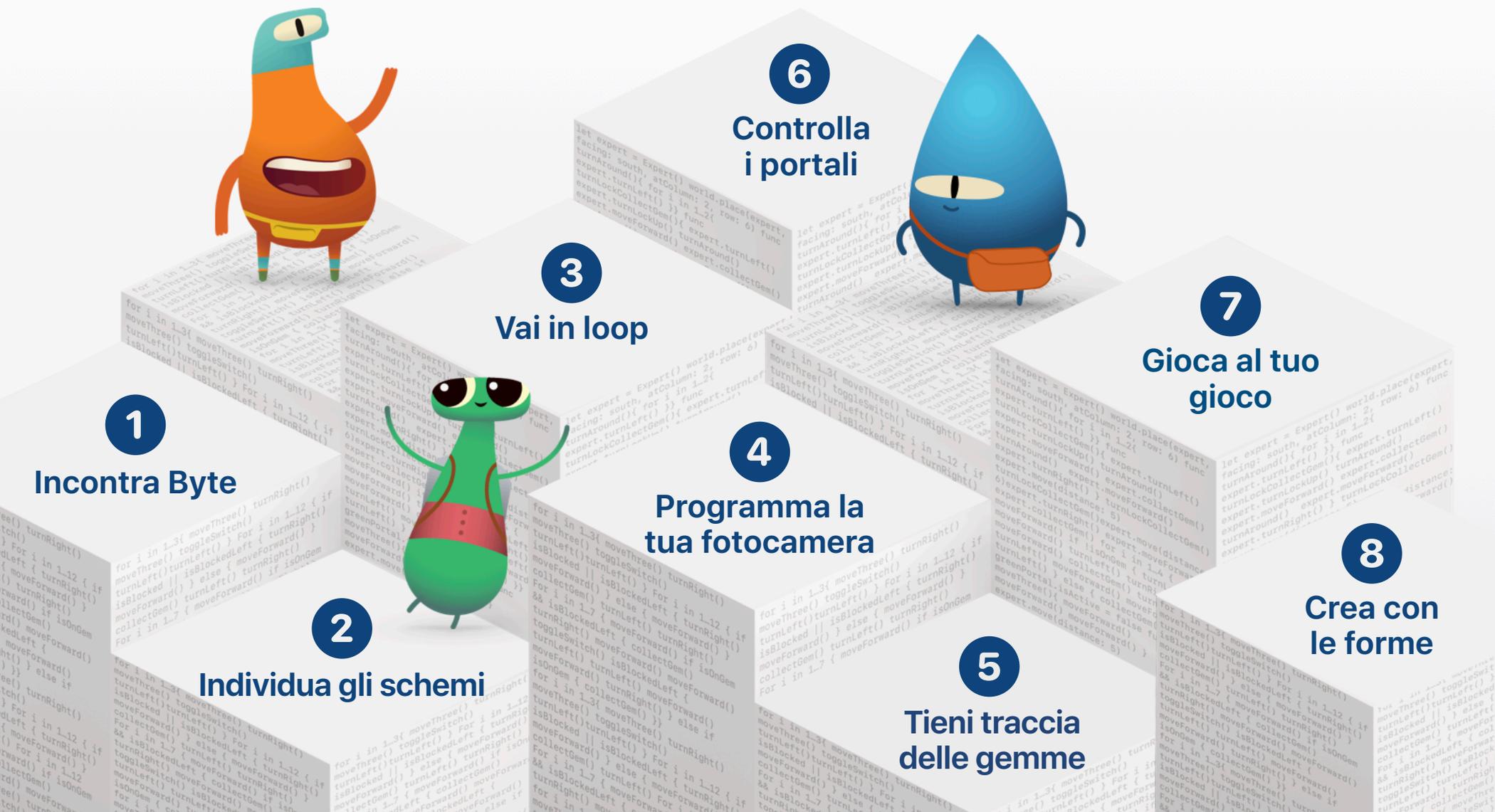




# Inizia subito a programmare

Tutti possono imparare a programmare su iPad o Mac con queste otto attività pensate per principianti dai 10 anni in su.



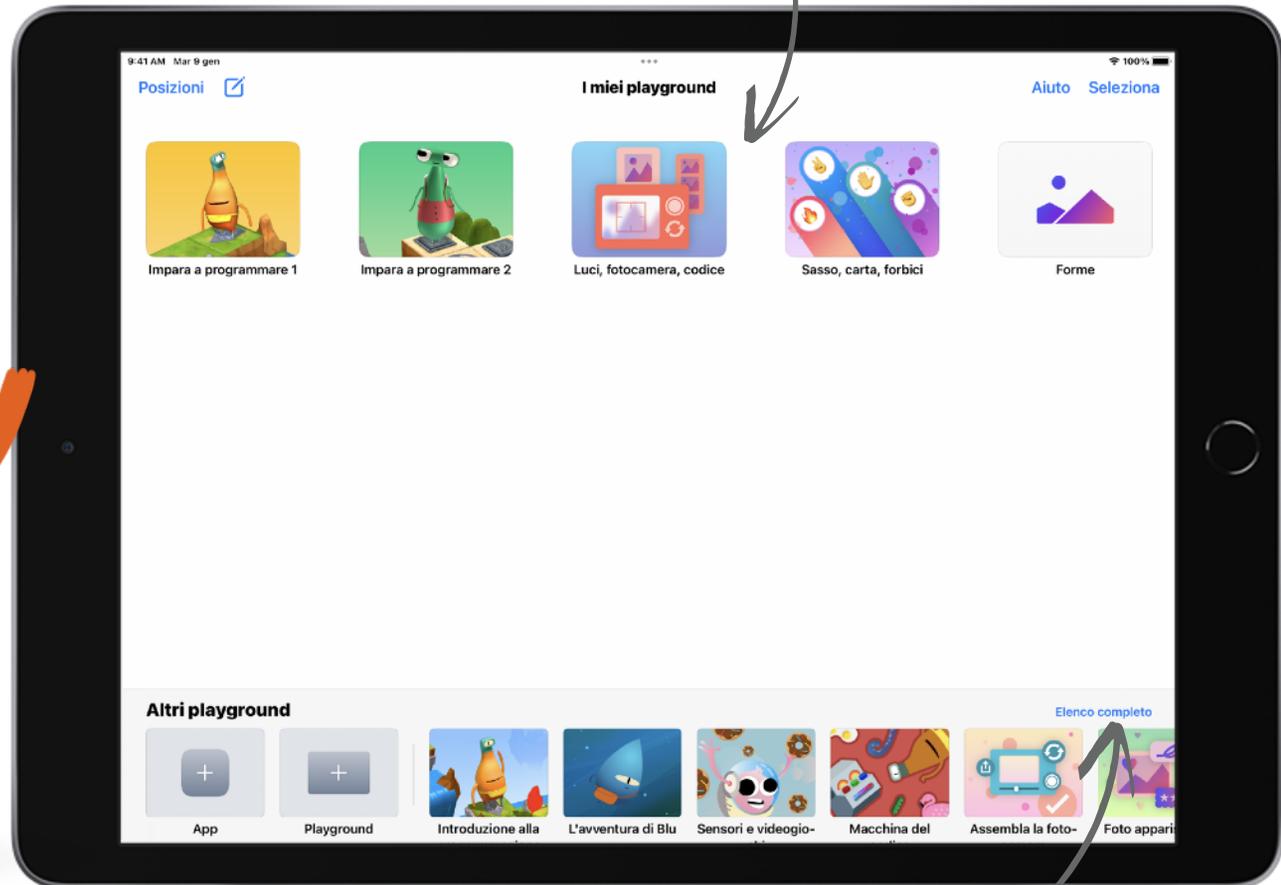
# Scarica Swift Playgrounds



Scarica l'app Swift Playgrounds.\*

[Swift Playgrounds per iPad >](#)  
[Swift Playgrounds per Mac >](#)

Scarica questi cinque playground toccando **Otteni** accanto a ciascuno di essi.



\*Le attività di questa guida richiedono Swift Playgrounds 3.4.1 o versioni successive su dispositivi con iPadOS 14.7 o versioni successive o macOS 11.5 o versioni successive.

Inizia subito a programmare

Tocca "Elenco completo" per visualizzare tutti i playground.

## 1 Incontra Byte

Scopri come usare i comandi in una sequenza per risolvere i rompicapo con Byte.

### Impara a programmare 1



Apri il playground Impara a programmare 1. Guarda l'introduzione del capitolo "Comandi", poi prova questi rompicapo:

- Creazione dei comandi
- Aggiunta di un nuovo comando
- Azionare un interruttore

## 2 Individua gli schemi

Scopri come creare nuove azioni per Byte e risolvi i rompicapo usando le funzioni.

### Impara a programmare 1



Apri il playground Impara a programmare 1. Guarda l'introduzione del capitolo "Funzioni", poi prova questi rompicapo:

- Composizione di una nuova azione
- Creazione di una nuova funzione
- Schema di annidamento

## 3 Vai in loop

Cerca degli schemi e usa i cicli per aiutare Byte a raccogliere tutte le gemme.

### Impara a programmare 1

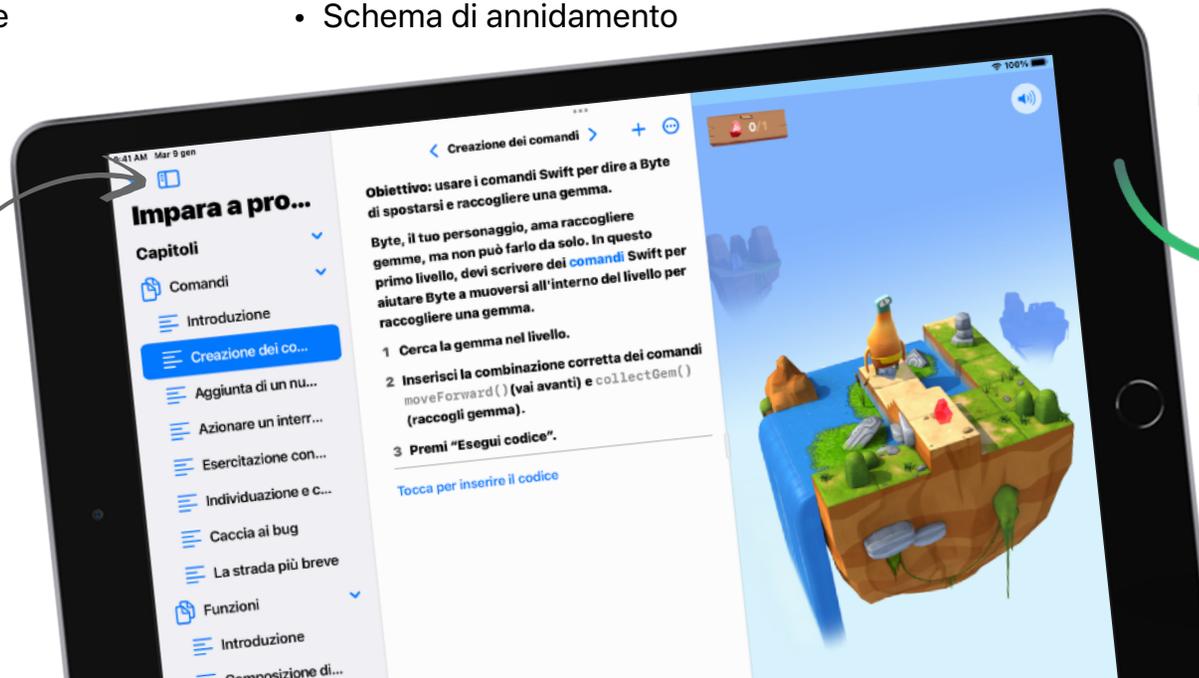


Apri il playground Impara a programmare 1. Guarda l'introduzione del capitolo "Cicli for", poi prova questi rompicapo:

- Uso dei cicli
- Un ciclo per tutti i lati

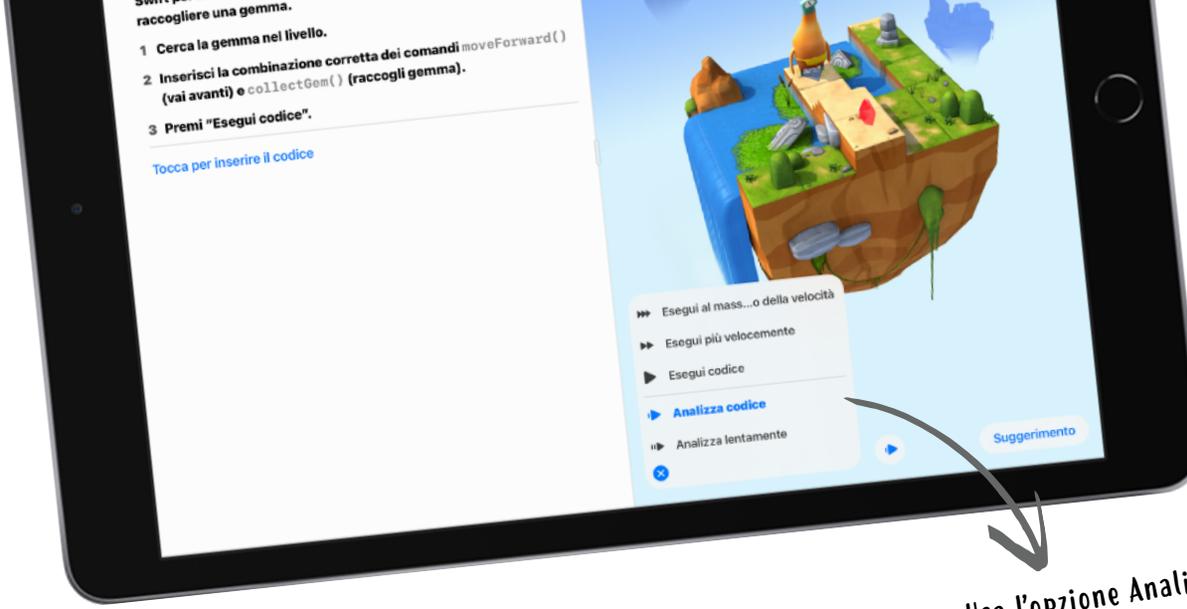
Apri la barra laterale per vedere tutte le pagine del playground. Tocca una pagina o usa le frecce per passare da una pagina all'altra.

Inizia subito a programmare





Velocizza o rallenta il tuo codice toccando l'icona del tachimetro.



Usa l'opzione Analizza codice per evidenziare ciascuna riga di codice mentre viene eseguita.

## 4 Programma la tua fotocamera

Collega componenti precostituiti per creare una fotocamera e visualizzare le foto su iPad.

### Luci, fotocamera, codice

Solo iPad



Apri il playground Luci, fotocamera, codice. Guarda l'introduzione, poi prova queste pagine:

- Iniziare con una fotocamera
- Vedere le foto

Inizia subito a programmare

## 5 Tieni traccia delle gemme

Usa le variabili per tenere il conto delle gemme che Byte raccoglie.

### Impara a programmare 2



Apri il playground Impara a programmare 2. Guarda l'introduzione del capitolo "Variabili", poi prova questi rompicapo:

- Tenere traccia
- Su col valore



## 6 Controlla i portali

Scopri i tipi nel mondo di Byte e modifica le proprietà dei portali per attivarli e disattivarli.

### Impara a programmare 2



Apri il playground Impara a programmare 2. Guarda l'introduzione del capitolo "Tipi", poi prova questo rompicapo:

- Disattivare un portale

## 7 Gioca al tuo gioco

Programma il tuo gioco Sasso, carta, forbici personalizzato.

### Sasso, carta, forbici



Apri il playground Sasso, carta, forbici. Esplora le regole e un gioco di esempio in queste pagine:

- Creare un gioco
- Gioco campione

## 8 Crea con le forme

Crea il tuo progetto interattivo personalizzato con forme che si muovono e cambiano colore al tocco.

### Forme



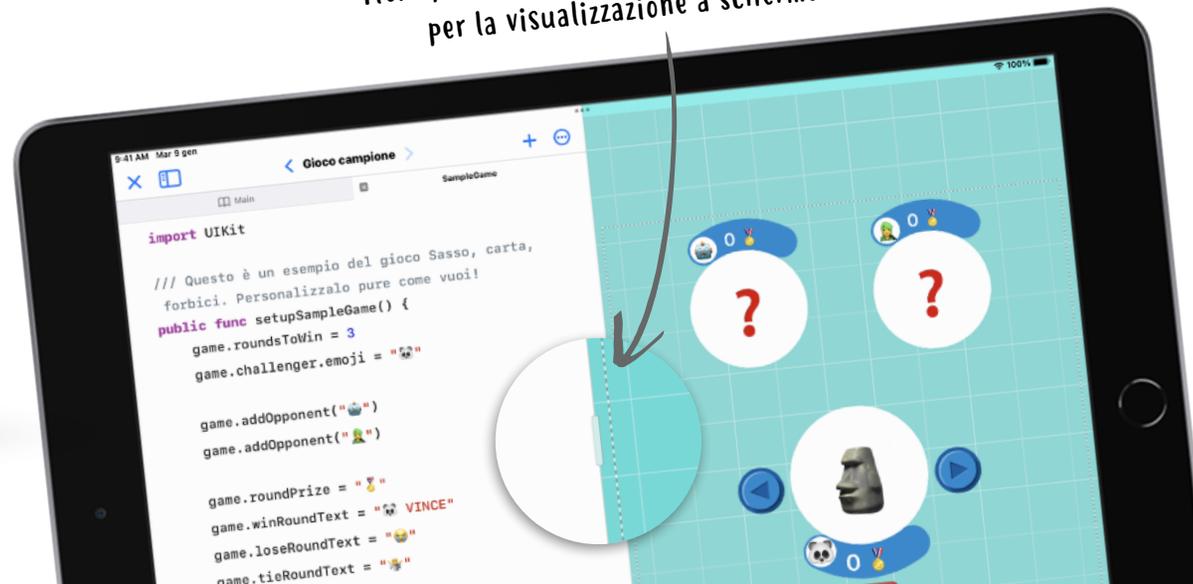
Apri il playground Forme. Prova ad aggiungere forme, immagini, testi e animazioni in queste pagine:

- Elementi grafici
- Tocchi e animazioni



Inizia subito a programmare

Tieni premuta la barra e trascinala verso sinistra per la visualizzazione a schermo intero.



# Continua a imparare



## Programmare è per tutti

Scarica [Programmare è per tutti: rompicapo](#) da Apple Books per approfondire ulteriormente la conoscenza di Swift Playgrounds ed esplorare i concetti alla base della programmazione. La guida include divertenti attività che ti aiuteranno a consolidare le conoscenze acquisite, sperimentare con la programmazione, applicare quanto hai appreso e scoprire di più sul ruolo della programmazione nelle nostre vite.



## Swift Coding Club

Vuoi continuare a programmare con gli amici? Dai un'occhiata alle risorse dello [Swift Coding Club](#) per bambini, genitori e insegnanti che vogliono creare il proprio club di programmazione con Swift Playgrounds per il doposcuola, le pause pranzo o il periodo estivo.

