



Snel aan de slag met programmeren

Iedereen kan leren programmeren op de iPad of Mac met deze acht activiteiten, bedoeld voor beginners vanaf 10 jaar.



1
Hier is Byte

2
Patronen zoeken

3
Lust je nog een lus?

4
Je camera programmeren

5
Edelstenen tellen

6
Portalen bedienen

7
Speel je eigen spel

8
Creatief met vormen

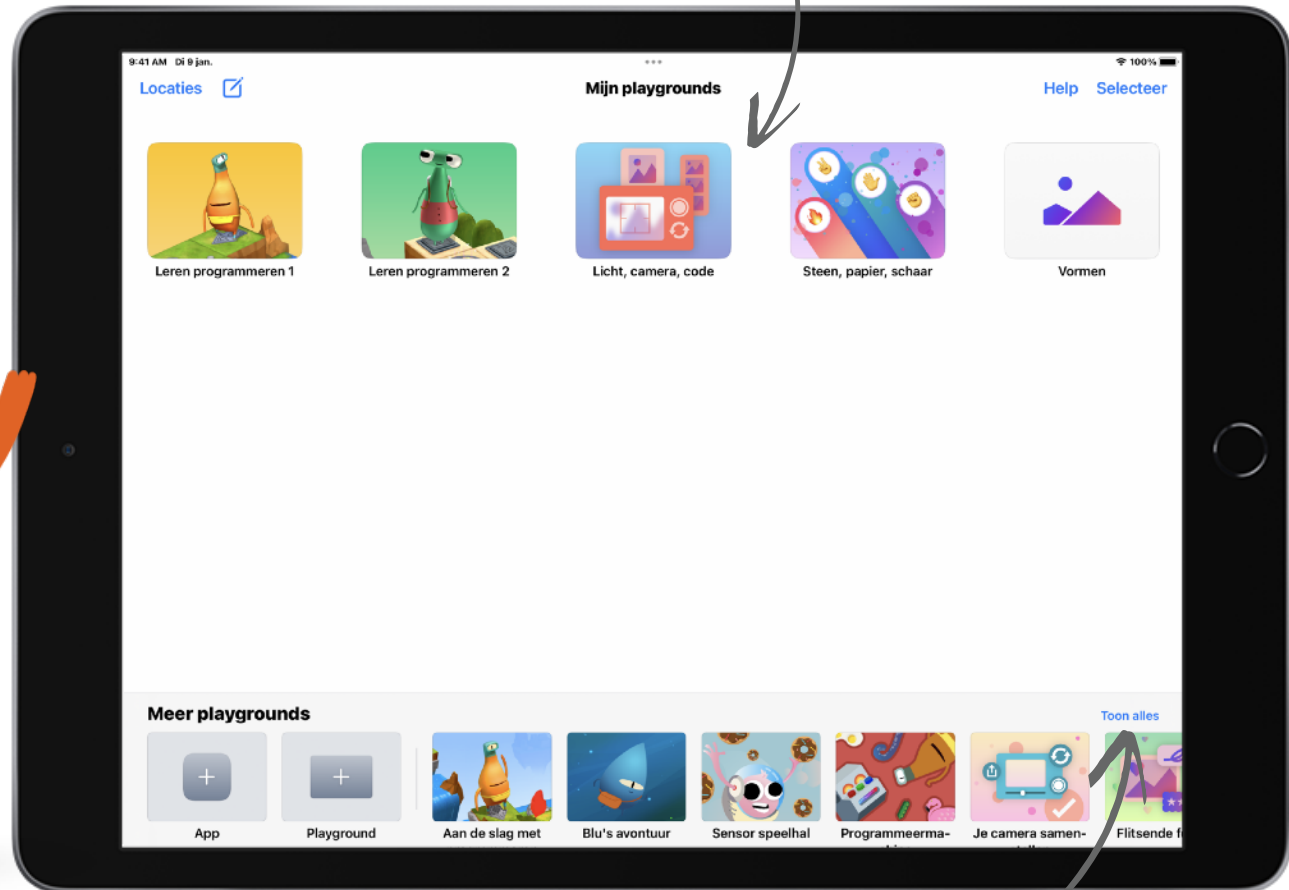
Download Swift Playgrounds



Download de Swift Playgrounds-app.*

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

Download deze vijf
playgrounds door ernaast
op 'Download' te tikken.



* Voor de activiteiten in deze gids is Swift Playgrounds 3.4.1 of nieuwer vereist in combinatie met iPadOS 14.7 of nieuwer of macOS 11.5 of nieuwer.

Snel aan de slag met programmeren

Tik op 'Bekijk alles' om
meer playgrounds te zien.

1 Hier is Byte

Leer hoe je reeksen commando's gebruikt om puzzels op te lossen met Byte.

Leren programmeren 1



Open de playground 'Leren programmeren 1'. Bekijk de introductie over commando's en probeer dan deze puzzels:

- Commando's geven
- Commando toevoegen
- Een schakelaar omzetten

2 Patronen zoeken

Leer hoe je nieuw gedrag voor Byte programmeert en puzzels oplost met behulp van functies.

Leren programmeren 1



Open de playground 'Leren programmeren 1'. Bekijk de introductie over functies en probeer dan deze puzzels:

- Nieuw gedrag samenstellen
- Nieuwe functie maken
- Nestpatronen

3 Lust je nog een lus?

Zoek patronen en gebruik lussen om Byte te helpen alle edelstenen te verzamelen.

Leren programmeren 1



Open de playground 'Leren programmeren 1'. Bekijk de introductie over for-lussen en probeer dan deze puzzels:

- Lussen gebruiken
- Doorlussen

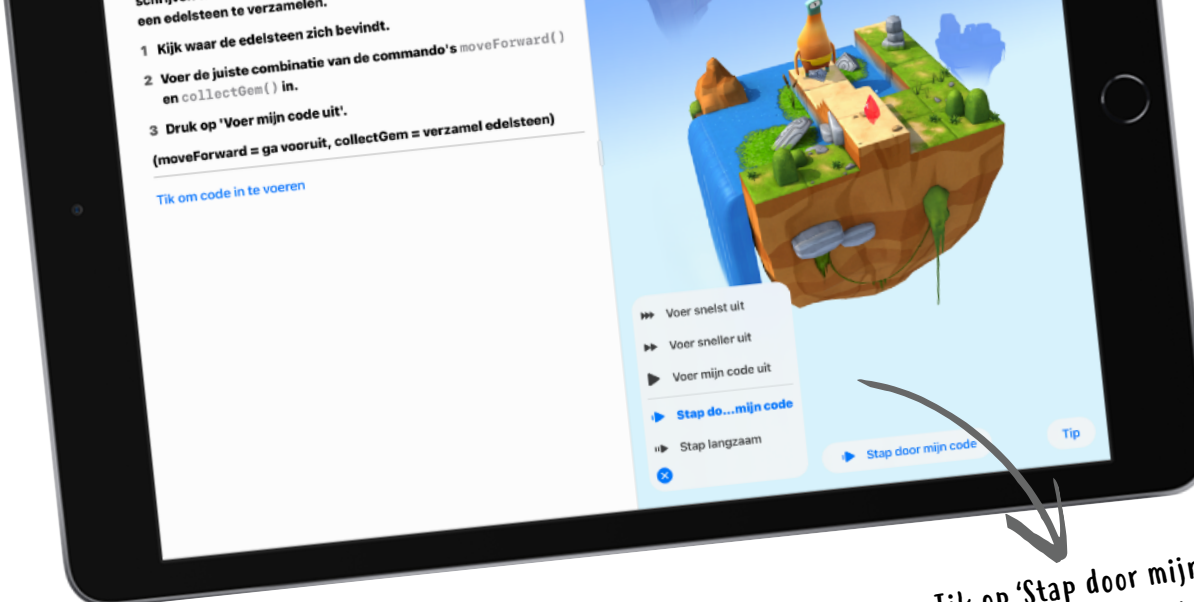
Open de navigatiekolom om alle playgroundpagina's te bekijken. Tik op de gewenste pagina of gebruik de pijlen om door de pagina's te bladeren.

Snel aan de slag met programmeren





Versnel of vertraag je code door op de snelheidsmeter te tikken.



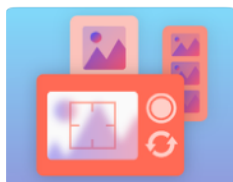
Tik op 'Stap door mijn code' om elke regel code te laten uitlichten wanneer deze wordt uitgevoerd.

4 Je camera programmeren

Verbind ingebouwde componenten om een camera te maken en foto's te bekijken op de iPad.

Licht, camera, code

alleen iPad



Open de playground 'Licht, camera, code'. Bekijk de introductie en probeer dan deze pagina's:

- Beginnen met een camera
- De foto's bekijken

5 Edelstenen tellen

Gebruik variabelen om bij te houden hoeveel edelstenen Byte heeft verzameld.

Leren programmeren 2



Open de playground 'Leren programmeren 2'. Bekijk de introductie over variabelen en probeer dan deze puzzels:

- Op de hoogte blijven
- Waarden verhogen



6 Portalen bedienen

Lees meer over typen in de wereld van Byte en wijzig de eigenschappen van portalen om ze uit en in te schakelen.

Leren programmeren 2



Open de playground 'Leren programmeren 2'. Bekijk de introductie over typen en probeer dan deze puzzel:

- Een portaal deactiveren

7 Speel je eigen spel

Programmeer je eigen spel 'Steen, papier, schaar'.

Steen, papier, schaar



Open de playground 'Steen, papier, schaar'. Bekijk de spelregels en een voorbeeldspel met deze pagina's:

- Een game maken
- Voorbeeldspel

8 Creatief met vormen

Maak je eigen interactieve project met vormen die bewegen en van kleur veranderen wanneer je tikt.

Vormen



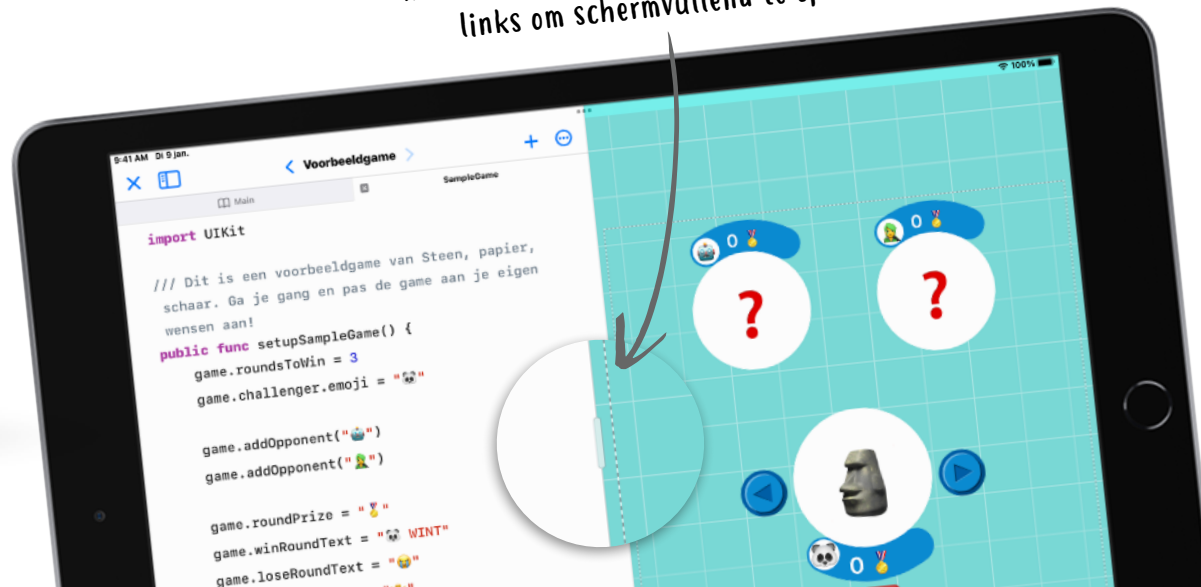
Open de playground 'Vormen'. Probeer eens vormen, afbeeldingen, tekst en animaties toe te voegen in:

- Grafische vormen
- Aanrakingen en animaties



Snel aan de slag met programmeren

Houd je vinger op deze greep en sleep naar links om schermvullend te spelen.



Blijf leren



Iedereen kan programmeren

Download [Iedereen kan programmeren: Puzzels](#) met Apple Books om nog verder te gaan met Swift Playgrounds en de concepten achter je code te verkennen. In de gids vind je ook leuke activiteiten waarmee je verder kunt bouwen op wat je al weet, kunt experimenteren met code, je begrip kunt toepassen en meer kunt leren over de rol van code in ons leven.



Swift Coding Club

Wil je samen met je vrienden en vriendinnen blijven programmeren? Kijk dan naar de informatie over [Swift Coding Club](#) voor kinderen, ouders en leerkrachten en begin zelf een programmeerclub na schooltijd, tijdens de pauzes of tijdens de vakantie, met Swift Playgrounds.

