



En kjapp innføring i koding

Alle kan lære å kode på iPad eller Mac med disse åtte aktivitetene designet for nybegynnere fra ti år og oppover.



Hent Swift Playgrounds

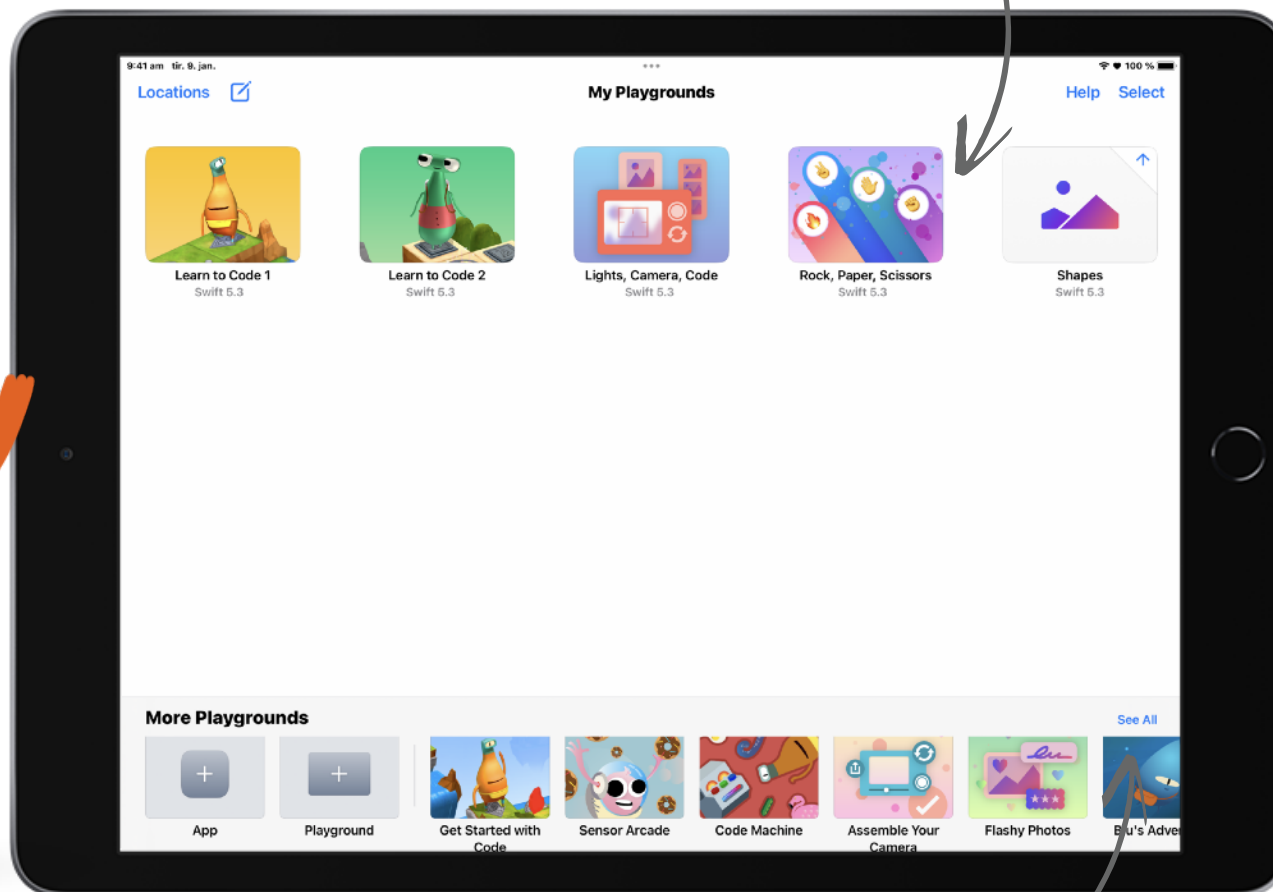


Last ned Swift Playgrounds-appen.*

[Swift Playgrounds for iPad >](#)

[Swift Playgrounds for Mac >](#)

Trykk på Get ved siden av
hver playground-modul for
å laste ned alle fem.



*Aktiviteten i denne veiledningen krever Swift Playgrounds 3.4.1 eller nyere på enheter med iPadOS 14,7 eller nyere eller macOS 11,5 eller nyere.

En kjapp innføring i koding

Trykk på See All for å se
flere playgrounds-moduler.

1 Møt Byte

Lær om kommandoer i en sekvens for å løse oppgaver med Byte.

Learn to Code 1



Åpne Learn to Code 1-modulen. Se introduksjonen til kommandoer, og prøv deretter disse oppgavene:

- sende kommandoer
- legge til en ny kommando
- trykke på en bryter

2 Se etter mønstre

Lær hvordan du skaper nye atferdsmønstre for Byte, og løs gåter ved å bruke funksjoner.

Learn to Code 1



Åpne Learn to Code 1-modulen. Se introduksjonen til funksjoner, og prøv deg så på disse oppgavene:

- komponere en ny atferd
- opprette en ny funksjon
- nøstede mønster

3 Løkker

Se etter mønstre, og bruk løkker til å hjelpe Byte med å samle alle juvelene.

Learn to Code 1

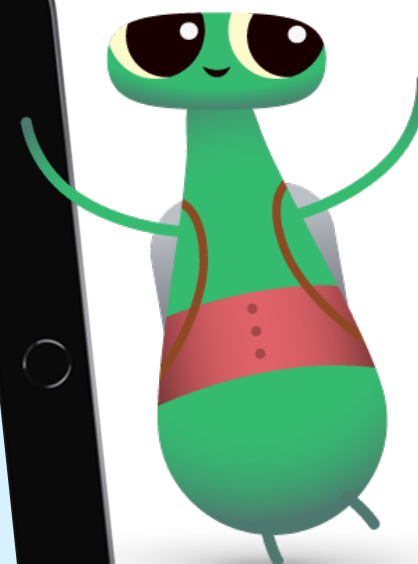
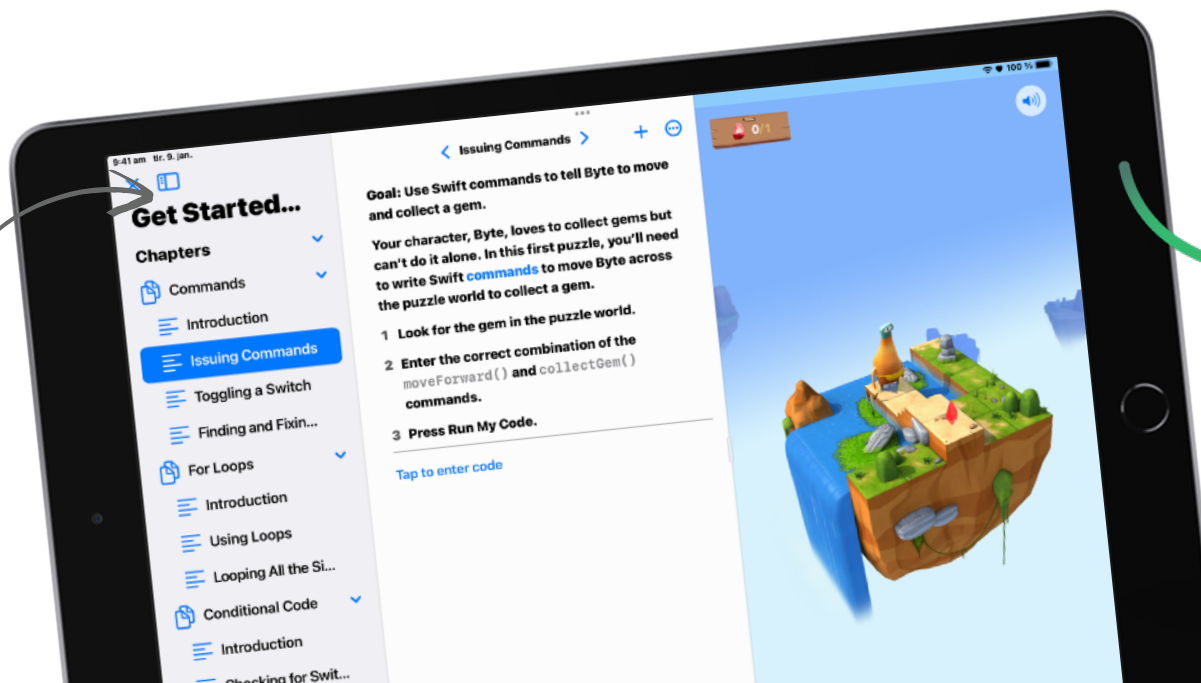


Åpne Learn to Code 1-modulen. Se introduksjonen til For-løkker, og prøv deg deretter på disse oppgavene:

- bruke løkker
- løkker på alle sidene

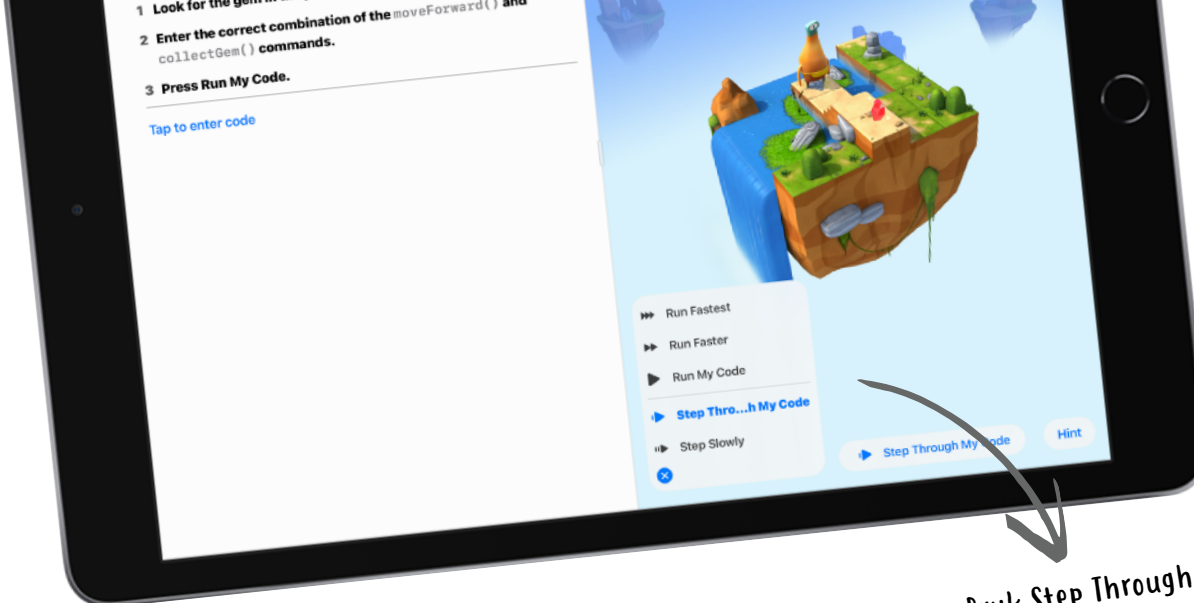
Åpne sidepanelet for å se alle playground-sidene. Trykk på en side eller bruk pilene til å navigere mellom sidene.

En kjapp innføring i koding





Sett fart på eller senk farten på koden ved å trykke på speedometerikonet.



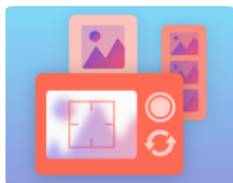
Bruk Step Through My Code for å utheve hver kodelinje når den kjører.

4 Kod kameraet ditt

Koble sammen innebygde komponenter for å lage et kamera og se bildene dine på iPad.

Lights, Camera, Code

kun på iPad



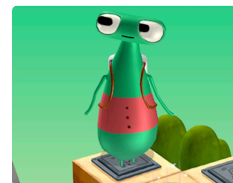
Åpne Lights, Camera, Code-modulen. Se introduksjonen, og prøv deretter disse sidene:

- starte med et kamera
- se bildene dine

5 Spor juvelene

Bruk variabler for å holde telling på juvelene som Byte samler.

Learn to Code 2



Åpne Learn to Code 2-modulen. Se introduksjonen til variabler, og prøv deg så på disse oppgavene:

- holde oversikt
- øke verdien



6 Kontroller portalene

Lær om typer i Bytes verden, og endre egenskapene til portaler for å slå dem av og på.

Learn to Code 2



Åpne Learn to Code 2-modulen. Se introduksjonen til typer, og prøv deg deretter på denne oppgaven:

- deaktivere en portal

7 Spill ditt eget spill

Kode ditt eget personlige stein, saks, papir-spill.

Rock, Paper, Scissors



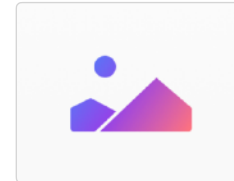
Åpne Rock, Paper, Scissors-modulen. Utforsk reglene og eksempelspill med disse sidene:

- lage et spill
- eksempelspill

8 Lag ting med figurer

Lag ditt eget interaktive prosjekt med figurer som beveger seg og endrer farge når du trykker på dem.

Shapes



Åpne Shapes-modulen. Prøv å legge til figurer, bilder, tekst og animasjoner på disse sidene:

- figurgrafikk
- berøringer og animasjoner



En kjapp innføring i koding

Trykk og hold inne dette håndtaket og flytt det til venstre for å spille av i fullskjerm.



Fortsett å lære



Alle kan kode

Last ned [Alle kan kode-oppgaver](#) fra Apple Books for å gjøre enda mer med Swift Playgrounds og finne ut mer om konseptene bak koden din. Guiden inneholder morsomme aktiviteter som hjelper deg å bygge videre på det du allerede kjenner, eksperimentere med kode, anvende forståelsen din samt lære mer om rollen koding har i livene våre.



Swift Coding Club

Vil du fortsette å kode med venner? Se [Swift Coding Club](#)-ressursene for barn, foreldre eller lærere for å starte egne kodeklubber for etter skoletid, i storefri eller sommerferien med Swift Playgrounds.

