

Descargar Swift Playgrounds

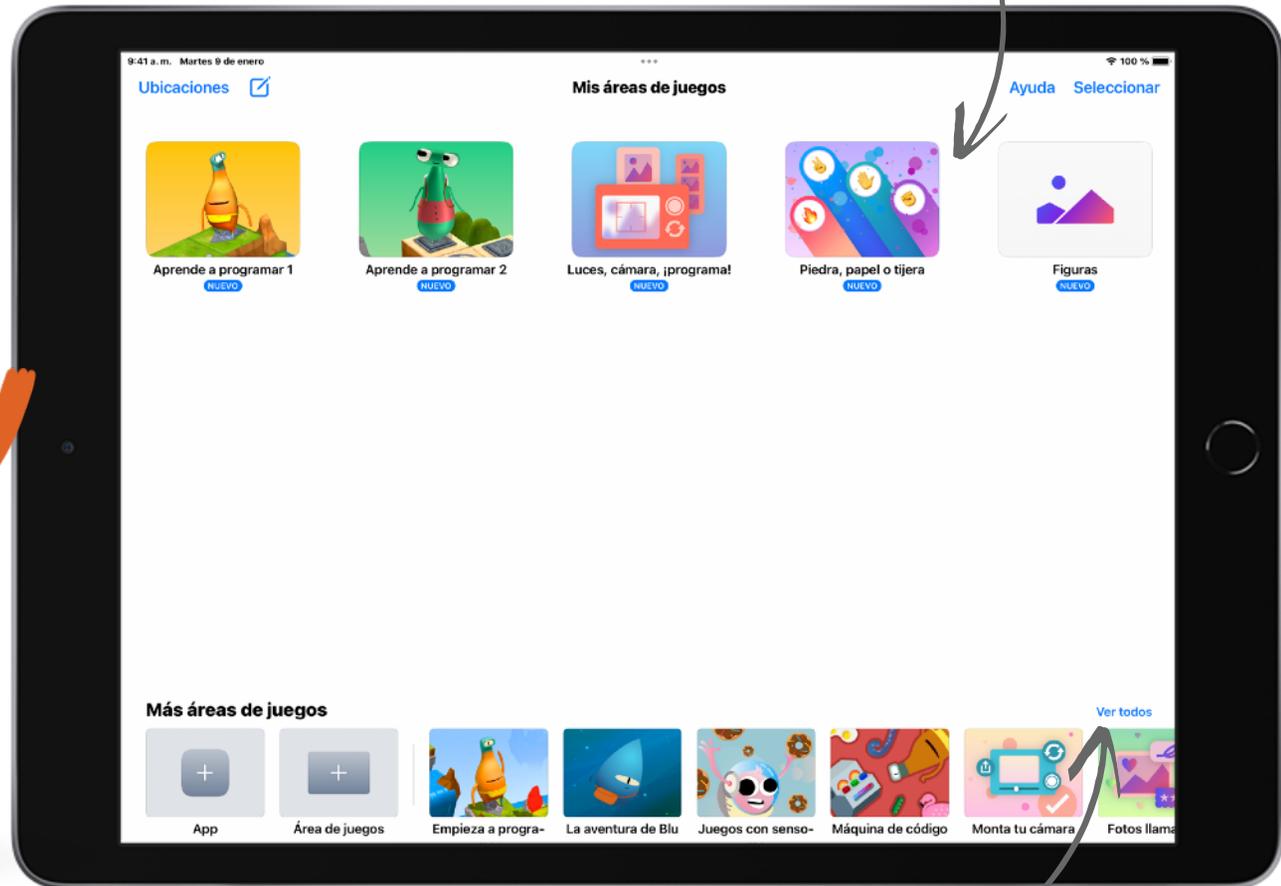


Descarga la app Swift Playgrounds.*

[Swift Playgrounds para el iPad >](#)

[Swift Playgrounds para el Mac >](#)

Descarga estas cinco áreas de juegos tocando Obtener al lado de cada una.



* Las actividades de esta guía requieren Swift Playgrounds 3.4.1 o posterior en dispositivos con iPadOS 14.7 o posterior o macOS 11.5 o posterior.

Toca Ver Todo para acceder a otras áreas de juegos.

1 Te presentamos a Byte

Aprende a utilizar los comandos de una secuencia para resolver rompecabezas con Byte.

Aprende a programar 1



Abre el área de juegos «Aprende a programar 1». Mírate la introducción sobre Comandos y, luego, prueba estos rompecabezas:

- Dar órdenes con comandos
- Añadir un comando nuevo
- Activar los interruptores

2 Identifica patrones

Aprende a crear nuevos comportamientos para Byte y resuelve rompecabezas mediante funciones.

Aprende a programar 1



Abre el área de juegos «Aprende a programar 1». Mírate la introducción sobre Funciones y prueba con estos rompecabezas:

- Componer un comportamiento
- Crear una función nueva
- Patrones anidados

3 Entra en bucle

Busca patrones y usa bucles para ayudar a Byte a recoger todas las gemas.

Aprende a programar 1

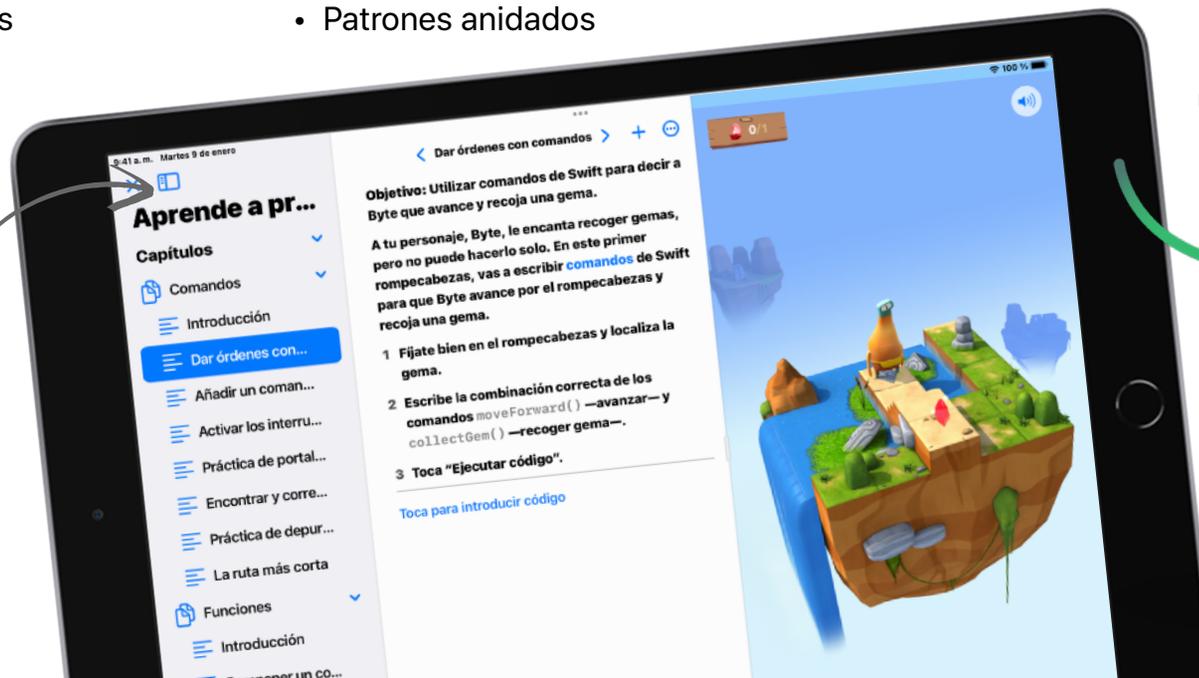


Abre el área de juegos «Aprende a programar 1». Mírate la introducción sobre Bucles for y prueba estos rompecabezas:

- Utilizar bucles
- Bucles por los cuatro costados

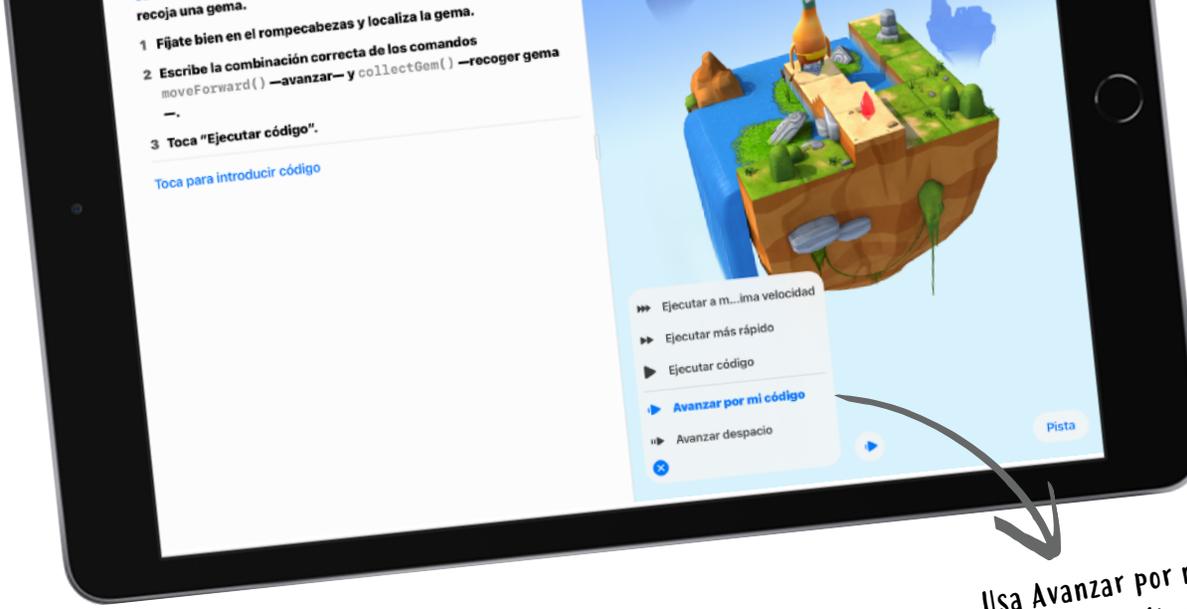
Abre la barra lateral para ver todas las páginas del área de juegos. Toca una página o usa las flechas para pasar de página.

Inicio rápido a la programación





Toca el icono del velocímetro para acelerar o ralentizar el código.



Usa Avanzar por mi código para resaltar cada línea de código a medida que se ejecute.

4 Programa tu cámara

Conecta los componentes integrados para crear una cámara y ver fotos en el iPad.

Luces, cámara, ¡programa!

Únicamente para el iPad



Abre el área de juegos «Luces, cámara, ¡programa!». Cuando hayas visto la introducción, visita estas páginas:

- Empezar con una cámara
- Ver las fotos

5 Controla las gemas

Usa variables para contar las gemas que recoja Byte.

Aprende a programar 2



Abre el área de juegos «Aprende a programar 2». Mírate la introducción sobre Variables y prueba estos rompecabezas:

- Llevar el recuento
- Acumular el valor



6 Controla los portales

Obtén información sobre los tipos del mundo de Byte y modifica las propiedades de los portales para activarlos o desactivarlos.

Aprende a programar 2



Abre el área de juegos «Aprende a programar 2». Mírate la introducción sobre Tipos y prueba estos rompecabezas:

- Desactivar un portal



Inicio rápido a la programación

7 Juega a tu propio juego

Programa tu propio juego de piedra, papel o tijera.

Piedra, papel o tijera



Abre el área de juegos «Piedra, papel o tijera». Conoce las reglas y accede a un juego de muestra en estas páginas:

- Crear un juego
- Juego de muestra

8 Crea con figuras

Crea tu propio proyecto interactivo con figuras que se mueven y cambian de color cuando las tocas.

Figuras



Abre el área de juegos «Figuras». Prueba a añadir figuras, imágenes, texto y animaciones en estas páginas:

- Gráficos con formas
- Toques y animaciones

Mantén pulsada esta barra y arrástrala a la izquierda para ver el área a pantalla completa.



Sigue aprendiendo



Programación para todos

Descarga «[Programación para todos — Rompecabezas](#)» en Apple Books para profundizar aún más en Swift Playgrounds y descubrir los conceptos que se esconden detrás de tu código. La guía incluye actividades divertidas que te ayudarán a profundizar en lo que ya sabes, experimentar con el código, aplicar tus conocimientos y aprender aún más sobre la función de la programación en nuestras vidas.



Swift Coding Club

¿Quieres seguir programando con tus amigos? Consulta los recursos del [Swift Coding Club](#) para niños, padres o profesores y crea tu propio club de programación con Swift Playgrounds después del cole, en la hora del recreo o durante las vacaciones de verano.

