



Taste für Taste zum Programmierprofi! In diesem Informatik-Buch wird dem Nachwuchs gezeigt, wie einfach das Programmieren lernen mit der kostenlosen, weltweit verwendeten Programmiersprache Python® funktioniert. Viele Illustrationen in Pixel-Optik und lustige Kommentare veranschaulichen in spielerischen Schritt-für-Schritt-Anleitungen, dass jeder ein Computergenie werden kann! Mit den kreativen Python®-Projekten aus dem Programmieren-Buch entstehen abwechslungsreiche, witzige Spielereien.

In sechs umfassenden Kapiteln erlernen Kinder erst alle Grundlagen über das Programmieren mit Python® – über Installation, Begrifflichkeiten und Funktionen – und machen dann ihre ersten Erfahrungen am PC. Anhand nachvollziehbarer Step-by-Step-Anleitungen erstellen sie Grafiken, Apps oder Spiele. Eine Countdown-App zeigt zum Beispiel an, wie viele Tage es noch bis zu einem besonderen Ereignis sind, ein Memory-Spiel stellt das Gedächtnis auf die Probe und mit dem richtigen Programmier-Modus werden Roboter auf den Bildschirm gezeichnet.

Kindern den Umgang mit den Neuen Medien schon früh näherzubringen, wird in Zeiten von Smartphone, Tablet und Co. immer wichtiger. Damit das Programmieren lernen für Kinder problemlos klappt, ist im Buch als Hilfestellung zusätzlich der korrekte Code zu jedem vorgestellten Projekt zur Überprüfung abgebildet. Na, dann kann es jetzt ja losgehen: Übung macht bekanntlich den Meister.

ISBN

224 Seiten, 203 x 244 mm

Über 1500 farbige Illustrationen

€ 0,00 (D) / € 17,50 (A)

**DK Verlag Dorling Kindersley Presse- und Öffentlichkeitsarbeit**

Jenifer Witte • Arnulfstraße 124 • 80636 München

Telefon: ++49/89/ 44 23 26-241 • Fax: ++49/89/ 44 23 26-410 • E-Mail: [presse@dk-germany.de](mailto:presse@dk-germany.de)

**Im Falle einer Besprechung bitten wir um einen Beleg. Vielen Dank im Voraus.**