



Diese Einführung in die spannende Welt des Programmierens zeigt, wie mit den Programmiersprachen SCRATCH und PYTHON lustige Spiele und witzige Animationen entwickelt werden. Verständliche Anleitungen vermitteln die wichtigsten Regeln. So können Kinder schon nach kurzer Zeit eine Katze über den Bildschirm laufen lassen, eine Figur zum Tanzen bringen oder ein Drachenfangspiel programmieren. Ergänzend gibt es viele Informationen zum Aufbau von Computern, anderen Programmiersprachen sowie zu berühmten Programmierern. Konkrete Beispiele aus der realen Programmierwelt verdeutlichen den praktischen Nutzen des Programmierens im digitalen Zeitalter.

Die Schritt-für Schritt-Anleitung startet ganz einfach und ohne komplizierte Fachbegriffe und durch ausführliche Erklärungen der einzelnen Programmierabschnitte wird jeder Schritt leicht nachvollziehbar. Sind die Basisfähigkeiten vorhanden, steigt man mit der Programmiersprache Python in die richtige Programmierung ein. Aufgrund des spielerischen Aufbaus der Übungen bleiben Kinder motiviert und werden angeregt Dinge auszuprobieren und Variablen zu verändern. Die aktualisierte Neuauflage des Buches enthält die neuen Befehle und das aktuelle Design von Scratch 3.0.

Über die Autoren: Carol Vorderman hat Ingenieurwissenschaft studiert und ist eine der beliebtesten Moderatorinnen in Großbritannien. Dr. Jon Woodcock (Oxon) hat Physik studiert und in Astrophysik promoviert. Er ist begeisterter Lehrer für Naturwissenschaft und Technik. Craig Steele ist Spezialist für Informatikausbildung. Sean McManus arbeitet als Technikautor und -journalist. Claire Quigley hat Informatik studiert, promoviert und arbeitet im Computer Laboratorium an der Universität von Cambridge. Daniel McCafferty arbeitet als Softwareingenieur.

ISBN
224 Seiten, 203 x 240 mm
€ 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

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