



Snabbstart till programmering

Alla kan lära sig att koda på en iPad eller Mac med de här åtta aktiviteterna framtagna för nybörjare från tio år och uppåt.



Hämta Swift Playgrounds

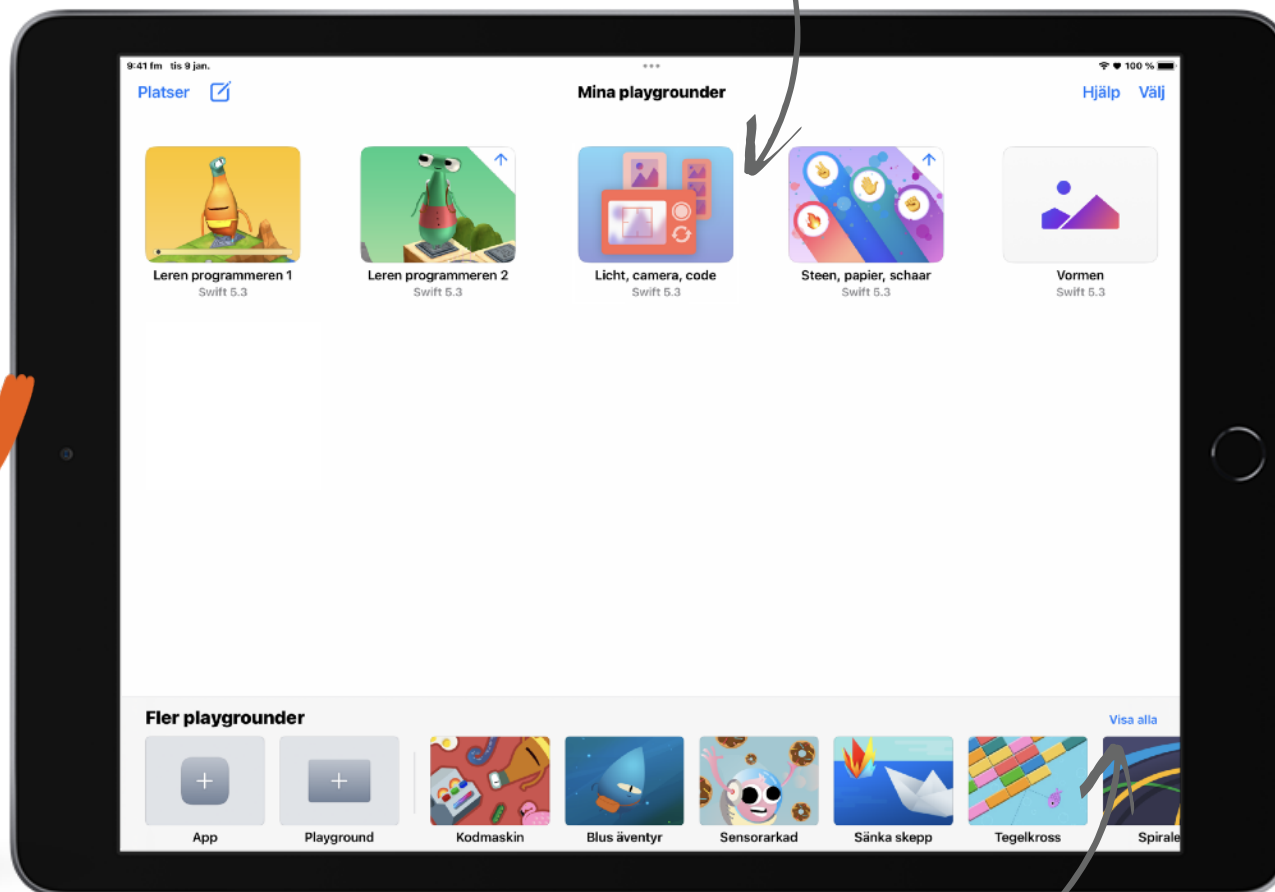


Ladda ner Swift Playgrounds-appen.*

[Swift Playgrounds för iPad >](#)

[Swift Playgrounds för Mac >](#)

Tryck på Hämta bredvid
respektive playground för
att ladda ner alla fem.



*Aktiviteter i den här handledningen kräver Swift Playgrounds 3.4.1 eller senare på enheter med iPadOS 14.7 eller senare eller macOS 11.5 eller senare.

Tryck på Visa alla för att
visa fler playgrounder.

1 Det här är Byte

Ta reda på hur man använder kommandon i en sekvens för att lösa pussel med Byte.

Lär dig programmera 1



Öppna playgrounden Lär dig programmera 1. Titta på introduktionen till Kommandon och prova sedan med dessa pussel:

- Utfärda kommandon
- Lägg till ett nytt kommando
- Växla ett reglage

2 Hitta mönster

Läs om hur du kan skapa nya beteenden för Byte och lösa pussel med funktioner.

Lär dig programmera 1



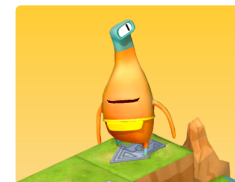
Öppna playgrounden Lär dig programmera 1. Titta på introduktionen till Funktioner och testa sedan med dessa pussel:

- Sammanställa ett nytt beteende
- Skapa en ny funktion
- Nästlingsmönster

3 Gör loopar

Sök efter mönster och använd sedan loopar för att hjälpa Byte att samla in stenarna.

Lär dig programmera 1



Öppna playgrounden Lär dig programmera 1. Titta på introduktionen till For-loopar och testa sedan med dessa pussel:

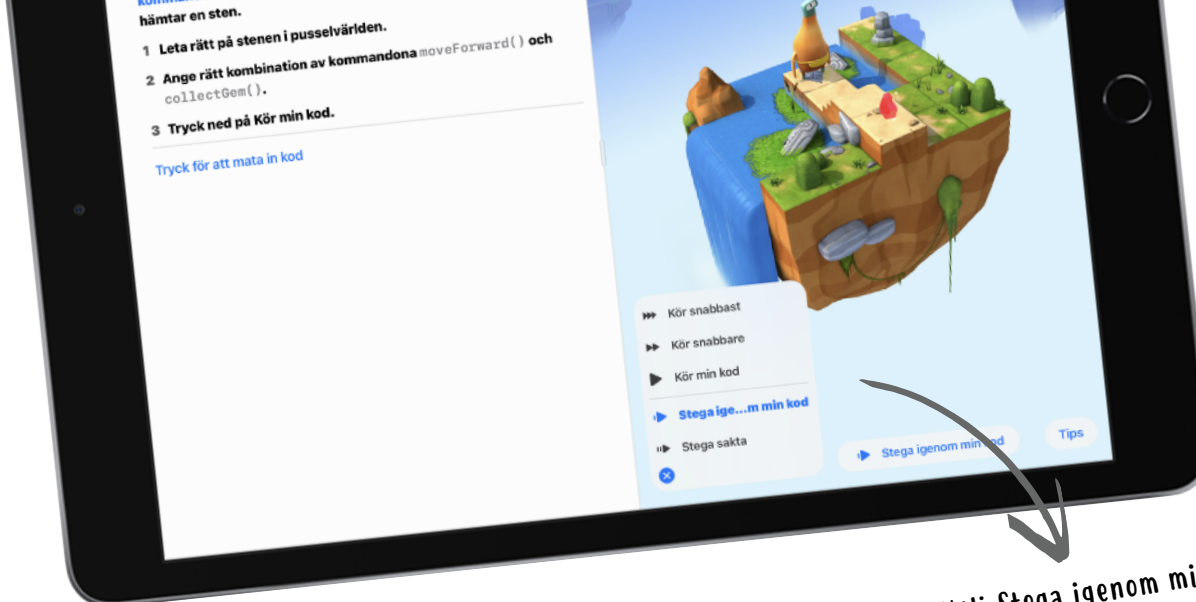
- Använda loopar
- Loopa alla sidorna

Öppna sidofältet för att visa alla playgroundsidor. Tryck på en sida eller använd pilarna för att bläddra mellan sidorna.





Snabba upp eller sakta ner
din kod genom att trycka
på hastighetsmätaren.



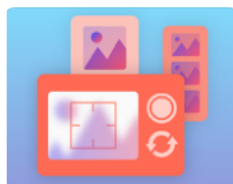
Välj Stega igenom min kod
för att markera varje rad
samtidigt som den körs.

4 Koda din kamera

Använd inbyggda komponenter och skapa en kamera för att visa bilderna på iPad.

Ljus, kamera,
koda

endast för iPad



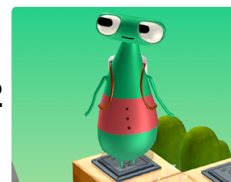
Öppna playgrounden Ljus, kamera, koda. Titta på introduktionen och testa sedan de här sidorna:

- Börja med en kamera
- Se dina bilder

5 Håll koll på stenarna

Använd variabler för att hålla koll på stenar som Byte samlar in.

Lär dig programmera 2



Öppna playgrounden Lär dig programmera 2. Titta på introduktionen till Variabler och testa sedan med dessa pussel:

- Hålla koll
- Höja värdet



6 Kontrollera portaler

Läs om typer i Bytes värld och ändra egenskaper för portalerna för att slå på och stänga av dem.

Lär dig programmera 2



Öppna playgrounden Lär dig programmera 2. Titta på introduktionen till Typer och testa sedan med detta pussel:

- Avaktivera en portal

7 Spela ditt eget spel

Koda ditt eget Sten, sax, påse-spel.

Sten, sax, påse



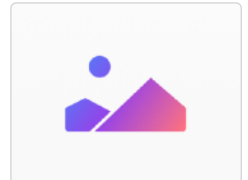
Öppna playgrounden Sten, sax, påse. På de här sidorna kan du utforska reglerna och ett spelexempel:

- Skapa ett spel
- Exempelspel

8 Skapa med former

Skapa ett eget interaktivt projekt med former som rör sig och ändrar färg när du trycker.

Former

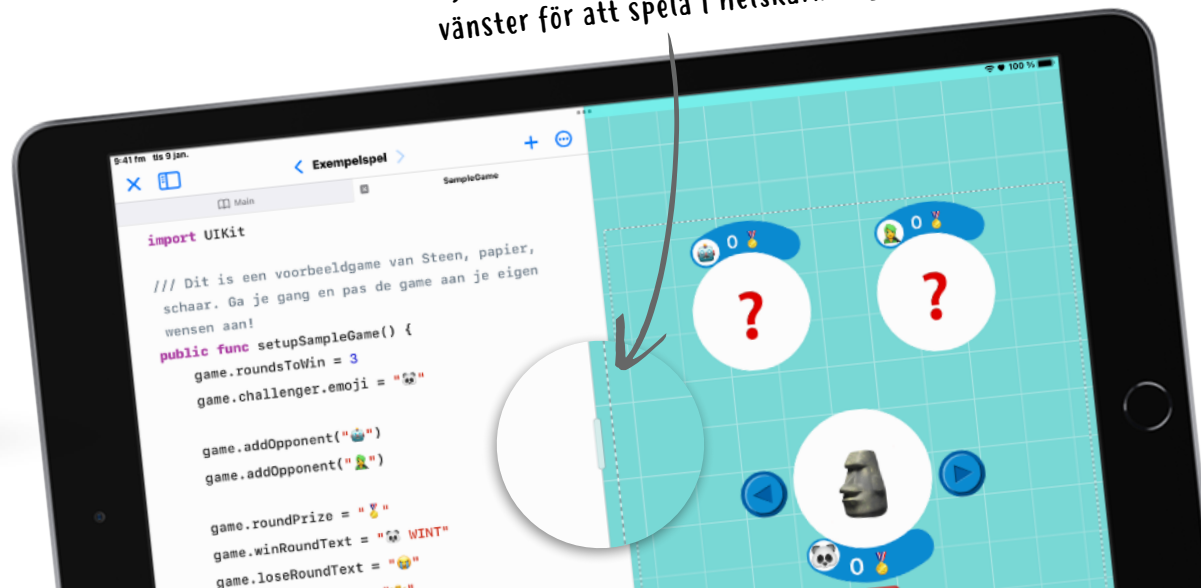


Öppna playgrounden Former. På de här sidorna kan du testa att lägga till former, bilder, text och animeringar:

- Forma grafik
- Vidrörningar och animeringar



Tryck på det här handtaget och dra åt vänster för att spela i helskrämsläge.



Lär dig mer



Alla kan koda

Ladda ner [Alla kan koda – pussel](#) från Apple Books för att komma ännu längre med Swift Playgrounds och för att utforska begreppen bakom koden. Handledningen innehåller roliga aktiviteter som hjälper dig att bygga vidare på det du redan kan, experimentera med kod, använda dina kunskaper och lära dig mer om kodningens betydelse i våra liv.



Swift-kodklubben

Vill du koda med kompisarna? Resurserna för [Swift-kodklubbar](#) vänder sig till barn, föräldrar och lärare som vill starta en egen kodklubb med Swift Playgrounds på fritiden, lunchen eller över sommaren.

