

[Free pdf] Der kleine Hacker: Programmieren fr Einsteiger: Mit Scratch schnell und effektiv programmieren lernen

Der kleine Hacker: Programmieren fr Einsteiger: Mit Scratch schnell und effektiv programmieren lernen

Von Christian Immler
audiobook / *ebooks / Download PDF / ePub / DOC



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrank: #156109 in eBooksVerffentlicht am: 2015-08-31Erscheinungsdatum: 2015-08-31File Name: B016IXSSI | File size: 53.Mb

Von Christian Immler : Der kleine Hacker: Programmieren fr Einsteiger: Mit Scratch schnell und effektiv programmieren lernen before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Der kleine Hacker: Programmieren fr Einsteiger: Mit Scratch schnell und effektiv programmieren lernen:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen1 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Sehr gutVon MagdeburgerDas Programm hat es fertig gebracht, dass ein 11-Jhriger von den Smartphonespielen abging - und auf Teufel komm raus selbst "Spielprogramme" schreibt! Eine tolle Programmsprache!13 von 14 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Grundprinzipien der Programmierung einfach und verstndlich - Kind-/Anfngergerecht erklrtVon SGB33Programmieren sollte man schon frh lernen (generelles Interesse vorausgesetzt),aus diesem Grund habe ich fr meinen 10 jhrigen Sohn das Buch "Der kleine Hacker - Programmieren fr Einsteiger"

besorgt. Was ich absolut klasse finde ist, dass man sofort ohne Vorkenntnisse und Installationen sein erstes Programm am Browser per Drag Drop entwickeln kann. Wenige Minuten und schon läuft eine Katze im Kreis und wechselt dabei ihre Farbe. Mit diesen wenigen Schritten kann man auch gleich schon erste Experimente bei den Parametern machen und die Auswirkungen betrachten. Ein mehr als gelungener Einstieg und man hat sein Kind sofort mit Begeisterung dabei. Im Anschluss gleich mal die Anleitung für die Installation am Laptop befolgt und natürlich alles wunderbar einfach durchführbar (Installation des Adobe Air Installers nicht vergessen) - die Installation ist allerdings nur optional, da man alles auch im Browser durchführen kann. Im Anschluss haben wir uns täglich eine Lektion vorgenommen. Wir sind aktuell bei der Lektion 6 angekommen, bei der sich ein Kfz durch ein gemaltes Labyrinth bewegen soll - na dann mal los ... Das Buch ist sehr verständlich geschrieben und kann auch von der Zielgruppe im Selbststudium ohne Probleme durchgearbeitet werden. Mit jedem Schritt werden die Projekte anspruchsvoller, aber die Motivation für die Kinder wird dabei wunderbar erhalten. Am meisten Spaß macht es wenn man gemeinsam programmiert (da kann man auch ab und zu Hilfestellung geben) und nach Abschluss der Lektion noch weiter am "Code" experimentiert. Hier ist alles erlaubt, das Buch liefert die Idee, die man dann nach Herzenslust ausbauen kann, oder für eigene Projekte weiterverwendet. Für mich ein absolut toller Titel, den ich den Programmieranfängern egal ob jung oder alt nur wärmstens empfehlen kann. 0 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Programmieren für Anfänger Von Maren A. Da meine Jungs beide in der Schule im Wahlpflichtfach "Angewandte Informatik" untergebracht sind, ist dieses Buch sehr hilfreich und auch sehr verständlich für die Schüler aufgebaut.

Kurzbeschreibung Programmieren ist langweilig und trocken? Nicht mit dem kleinen Hacker! Die grafische Programmiersprache Scratch macht's möglich: Programmieren lernen mit Spaß. Egal, ob du nur die Katze tanzen lassen oder ein richtiges Spiel programmieren willst, Scratch eignet sich sowohl zum Einstieg in die Programmierung als auch für anspruchsvollere Projekte. Informatikdenken lernen Programmierung ist gar nicht schwer, hat man einmal das Prinzip dahinter verstanden. Bei Scratch arbeitest du mit Bildblöcken, die aneinandergereiht und ineinander verschachtelt werden können. So denkst du schon nach kurzer Zeit wie ein echter Informatiker und kannst dich an weitere Programmiersprachen wagen. Scratch kann mehr, als man denkt! Für den Anfang ist schon alles da, z. B. die bekannte Scratch-Katze, deren Farbe du verändern kannst und die du verschiedene Befehle ausführen lässt. Nach den ersten Schritten geht es ans Eingemachte: Erstelle deine eigenen Charaktere, entwirf Spielfelder und Gameoberflächen nach deinem Geschmack deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wenn es einmal schwierig wird, steht dir der kleine Hacker mit Tipps und Ratschlägen zur Seite. Programmieren für die echte Welt Hole die Programmierung aus der abstrakten Ecke! Nach kurzer Zeit schreibst du Programme, mit denen du echte Elektronik ansteuern kannst. Bringe LEDs zum Leuchten und baue ein Kneteklavier, das wirklich Musik macht. Außerdem kannst du an der aktiven Scratch-Community teilnehmen und dich mit anderen Scratchern austauschen. Dank der beiliegenden DVD kannst du auch unterwegs programmieren, wenn du mal keinen Zugang zum Internet hast. Diese Spiele programmierst du: Der kleine Hacker und die Bananen Space Race oder das Raumschiffrennen Ein Kfz sucht sich seinen Weg Flappy Bird Labyrinth Simon Senso Einstein und das machst du außerdem: Retro-Computergrafiken malen Musik mit Scratch Analoguhr programmieren Blinkende Spielautomaten nachstellen Ein Kneteklavier bauen Pressestimmen Auszug aus c't 2016, Heft 4, S. 180: "Das Buch unterstützt sowohl die ältere Scratch-Version 1.4 als auch die aktuelle Release 2.0. Dem Einsteiger bringen Teilaufgaben wie die Bewegung eines Sprites die Arbeitsweise der Scratch-Entwicklungsumgebung näher. Schnell entstehen komplette Spielprogramme bis hin zum bereits relativ anspruchsvollen Pac-Man-Clone. Innerhalb dieser Projekte werden Themen wie Kollisionserkennung, Routenfindungsalgorithmen, Musik und Gegnerintelligenz behandelt. Schritt-für-Schritt-Anleitungen begleiten jeden Punkt der Entwicklung. [...] Das insgesamt leicht lesbare Buch spricht vorrangig eine jüngere Zielgruppe an. Aber auch junggebliebene Digital Senioren können viel daraus lernen, und selbst gestandene Programmierer, die gern einmal ohne viel Zeitaufwand mit Scratch herumspielen wollen, haben ihre Freude daran." (c't 2016, Heft 4, S.

180) Kurzbeschreibung Programmieren ist langweilig und trocken? Nicht mit dem kleinen Hacker! Die grafische Programmiersprache Scratch macht's möglich: Programmieren lernen mit Spaß. Egal, ob du nur die Katze tanzen lassen oder ein richtiges Spiel programmieren willst, Scratch eignet sich sowohl zum Einstieg in die Programmierung als auch für anspruchsvollere Projekte. Informatikdenken lernen Programmierung ist gar nicht schwer, hat man einmal das Prinzip dahinter verstanden. Bei Scratch arbeitest du mit Bildblöcken, die aneinandergereiht und ineinander verschachtelt werden können. So denkst du schon nach kurzer Zeit wie ein echter Informatiker und kannst dich an weitere Programmiersprachen wagen. Scratch kann mehr, als man denkt! Für den Anfang ist schon alles da, z. B. die bekannte Scratch-Katze, deren Farbe du verändern kannst und die du verschiedene Befehle ausführen lässt. Nach den ersten Schritten geht es ans Eingemachte: Erstelle deine eigenen Charaktere, entwirf Spielfelder und Gameoberflächen nach deinem Geschmack deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wenn es einmal schwierig wird, steht dir der kleine Hacker mit Tipps und Ratschlägen zur Seite. Programmieren für die echte Welt Hole die Programmierung aus der abstrakten Ecke! Nach kurzer Zeit schreibst du Programme, mit denen du echte Elektronik ansteuern kannst. Bringe

LEDs zum Leuchten und baue ein Kneteklavier, das wirklich Musik macht. Außerdem kannst du an der aktiven Scratch-Community teilnehmen und dich mit anderen Scratchern austauschen. Dank der beiliegenden DVD kannst du auch unterwegs programmieren, wenn du mal keinen Zugang zum Internet hast. Diese Spiele programmierst du: Der kleine Hacker und die Bananen Space Race oder das Raumschiffrennen Ein Kfer sucht sich seinen Weg Flappy Bird Labyrinth Simon Senso Einstein und das machst du außerdem: Retro-Computergrafiken malen Musik mit Scratch Analoguhr programmieren Blinkende Spielautomaten nachstellen Ein Kneteklavier bauen