

# Inhalt

Geleitwort: Programmieren im Unterricht mit Swift Playgrounds .....	9
Vorwort: Was dich in diesem Buch erwartet .....	11
<b>Kapitel 1: Gestatten, Swift! .....</b>	17
Was sind Apps, und wer erstellt die? .....	17
Welche Apps gibt es bereits? .....	21
Warum Swift eine flinke Programmiersprache ist .....	24
So ist Swift aufgebaut .....	26
Was du in diesem Buch alles lernst – und was nicht .....	28
<b>Kapitel 2: Programmieren – ein paar Grundlagen .....</b>	33
Was ist ein Computer? .....	33
Was bedeutet Programmieren, und welche Programmiersprachen gibt es? .....	35
<b>Kapitel 3: Ab in die Playgrounds! – Swift spielerisch erlernen .....</b>	39
So erstellst du deine eigene Apple-ID .....	39
Swift Playgrounds auf dem iPad installieren .....	41
Playgrounds herunterladen .....	44
Playgrounds verwalten .....	47
Playground öffnen und Bedienoberfläche kennenlernen .....	51
Sound einstellen, Spielfigur auswählen und weitere Einstellungen .....	58

<b>Kapitel 4: Lektion 1 oder: Wie man seltsame Wesen Edelsteine sammeln lässt .....</b>	63
Was du in dieser Lektion lernst	
und welche Wörter du kennen solltest .....	63
Schritt für Schritt: Die Inhalte der ersten Lektion erarbeiten .....	70
Die Kommandos der ersten Lektion im Überblick .....	111
<b>Kapitel 5: Lektion 2 oder: Wie man in fremden Welten zählt und ordnet .....</b>	115
Was du in dieser Lektion lernst und welche Wörter du kennen solltest .....	115
Schritt für Schritt: Die Inhalte der Lektion erarbeiten .....	119
Die Kommandos der zweiten Lektion im Überblick .....	160
<b>Kapitel 6: Lektion 3 oder: Wie du die Game-Welt ganz nach deinen Vorstellungen gestaltest .....</b>	163
Was du in dieser Lektion lernst und welche Wörter du kennen solltest .....	163
Schritt für Schritt: Die Inhalte der Lektion erarbeiten .....	168
Die Kommandos der dritten Lektion im Überblick .....	195
<b>Kapitel 7: Weitere tolle Playgrounds .....</b>	197
Herausforderungen:	
Knifflige Programmieraufgaben lösen .....	197
Zubehör: Geräte mit Swift Playgrounds steuern .....	206

<b>Kapitel 8: Mit den passenden Startpunkten eigene Projekte umsetzen .....</b>	229
Startpunkt herunterladen .....	229
Weitere Seiten hinzufügen .....	231
Fragen und Antworten .....	233
Formen .....	243
Grafische Darstellung .....	258
Rätselwelt .....	261
Leer .....	262
Von der Idee bis zur Veröffentlichung: So gehst du an ein App-Projekt heran .....	262
<b>Kapitel 9: Deine Fortschritte fotografieren, filmen und verbreiten .....</b>	265
Code in einer PDF-Datei speichern und versenden .....	265
Code als Text kopieren und in ein Dokument einfügen .....	268
Den Anzeigebereich abfotografieren .....	269
Die Aktionen auf dem Bildschirm filmen .....	271
Live-Übertragung über Drittanbieter-Apps .....	272
<b>Kapitel 10: Apps veröffentlichen – so machen es die Profis .....</b>	275
Ein Mac ist verfügbar? So holst du dir Xcode .....	275
Erste Schritte mit Xcode .....	279
Der lange Weg vom Code zur eigenen App .....	286
Berufswunsch App-Entwickler? .....	292

## **Anhang**

Kommandos .....	295
Glossar .....	300
Stichwortverzeichnis .....	305