

Inhalt

Geleitwort: Programmieren im Unterricht mit	
Swift Playgrounds	9
Vorwort: Was dich in diesem Buch erwartet	11

Kapitel 1: Gestatten, Swift!

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

Kapitel 2: Programmieren – ein paar Grundlagen

33

Was ist ein Computer?	33
Was bedeutet Programmieren, und welche Programmiersprachen gibt es?	35

Kapitel 3: Ab in die Playgrounds! – Swift spielerisch erlernen

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

Kapitel 4: Lektion 1 oder: Wie man seltsame Wesen Edelsteine sammeln lässt 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

Kapitel 5: Lektion 2 oder: Wie man in fremden Welten zählt und ordnet 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

Kapitel 6: Lektion 3 oder: Wie du die Game-Welt ganz nach deinen Vorstellungen gestaltest 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

Kapitel 7: Weitere tolle Playgrounds 197

Herausforderungen:

Knifflige Programmieraufgaben lösen 197

Zubehör: Geräte mit Swift Playgrounds steuern 206

Kapitel 8: Mit den passenden Startpunkten eigene Projekte umsetzen	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

Kapitel 9: Deine Fortschritte fotografieren, filmen und verbreiten	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

Kapitel 10: Apps veröffentlichen – so machen es die Profis	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