

ENKEL Programmering

INNEHÅLL

HUR MÖNSTER KAN KONSTRUERAS, BESKRIVAS OCH UTTRYCKAS

Kan du se mönstret?	1
Upptäck mönstret	2
Figurer i långa rader	3
Hur ser jag ut?	4
Vilken figur ska bort?	5
Pricktest	6
Armband blir halsband	7
Loopar är upprepning	8

ATT STYRA MED PROGRAMMERING

Programmera roboten 1	9
Programmera roboten 2	10
Programmera roboten 3	11
Programmera roboten 4	12
Programmera roboten 5	13
Programmera roboten 6	14
Programmera roboten 7	15
Programmera roboten 8	16
Pilprogrammering 1	17
Pilprogrammering 2	18
Pilprogrammering 3	19
Villkor 1	20
Villkor 2	21
Villkor 3	22
Kod med loopar 1	23
Kod med loopar 2	24
Kod med loopar 3	25
Hitta buggen 1	26
Hitta buggen 2	27
Hitta buggen 3	28

BINÄRA TAL OCH MASKINKOD

Binära tal	29
Enheterna bit och byte	29
Binära talsystemet	30
Maskinkod 1	31
Maskinkod 2	32
Maskinkod 3	33
Maskinkod 4	34

DATORNS DELAR OCH DERAS FUNKTIONER

Datorn	35
Datorns delar	35
Indata - utdata	36
Program	36

DATORER OCH PROGRAMMERING I ETT HISTORISKT PERSPEKTIV

Världens första programmerare	38
De första datorerna	39
Den första kompilatorn	40
Robotar	41
Vad är programmerat?	42
Internet	43
World Wide Web	43
Artificiell Intelligens = AI	44

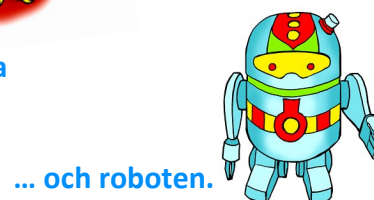
I detta läromedel
kommer du att träffa ...



Maja



Leo



... och roboten.