

Workshop Coding

Coding

einem digitalen System beibringen, was es tun soll

Abläufe in einzelne Schritte aufteilen und in Computer-Sprache übersetzen

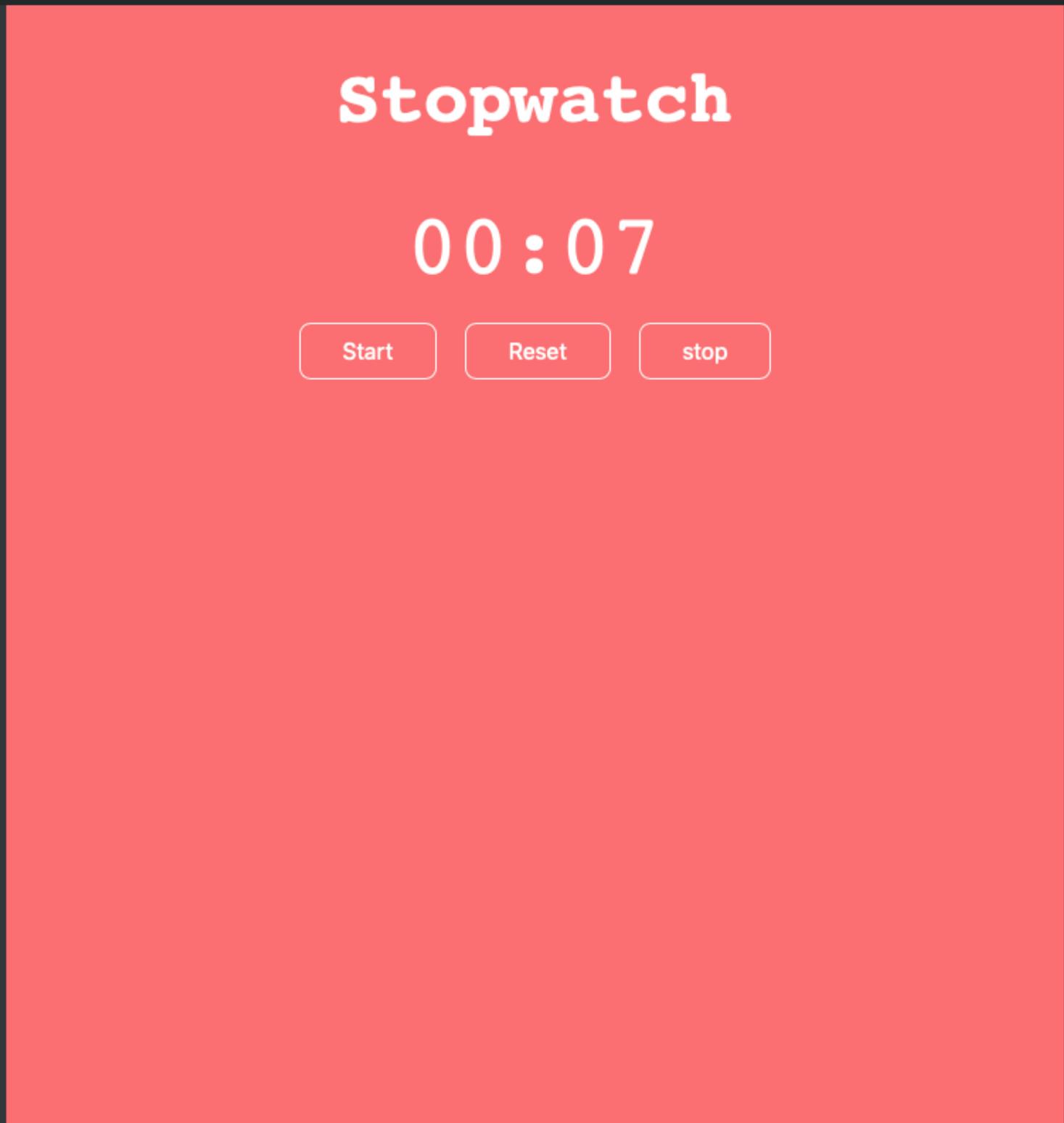
```

HTML
1 <h1>Stopwatch</h1>
2 <div id="timer">00:00</div>
3 <button id="start">Start</button>
4 <button id="reset">Reset</button>
5 <button id="stop">stop</button>

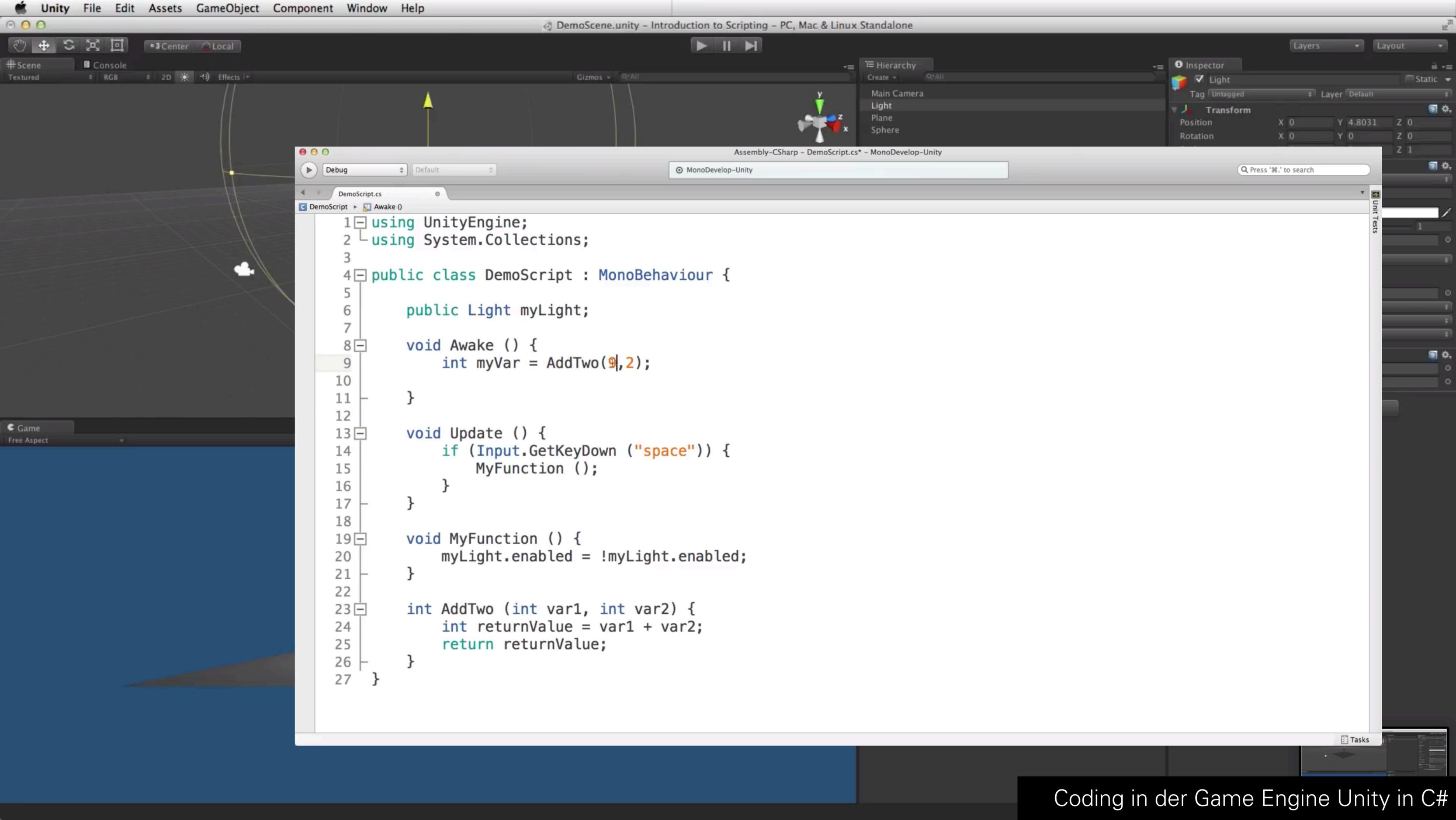
CSS
1 body {
2   text-align: center;
3   background: #FF7373;
4   color: #fff;
5   font-family: 'Roboto Mono', monospace;
6 }
7
8 h1 {
9   font-size: 52px;
10  margin-bottom: 40px;
11 }

JS
1 var watch = (function(){
2   var timer = document.getElementById("timer");
3   var stop = document.getElementById("stop");
4   var reset = document.getElementById("reset");
5   var time = "00:00"
6   var seconds = 0;
7   var minutes = 0;
8   var t;
9
10  timer.textContent = time;
11
12  function buildTimer () {
13    seconds++;
14    if (seconds >= 60) {
15      seconds = 0;

```



Coding für das Web:
HTML, CSS, Javascript



```
1 using UnityEngine;
2 using System.Collections;
3
4 public class DemoScript : MonoBehaviour {
5
6     public Light myLight;
7
8     void Awake () {
9         int myVar = AddTwo(9,2);
10
11     }
12
13     void Update () {
14         if (Input.GetKeyDown ("space")) {
15             MyFunction ();
16         }
17     }
18
19     void MyFunction () {
20         myLight.enabled = !myLight.enabled;
21     }
22
23     int AddTwo (int var1, int var2) {
24         int returnValue = var1 + var2;
25         return returnValue;
26     }
27 }
```

Hat jeder einen Rechner?

scratch.mit.edu

— <http://scratch.mit.edu>

— Scratcher werden 🙋

— ⌚ Warten ... → E-Mail 📧 bestätigen

— Entwickeln 🙋

- Objekte
- Koordinatensystem x, y
- Ereignisse
- Befehle
- Funktionen
- Variablen
- Bedingungen

Übung 2

- Gestalten Sie eine interaktive Szene:
»Auf einem fremden Planeten ...«
- Animation & Ton
- Interaktion
 - Mauszeiger, Klick, Tastatur
- Abgabe
 - Einzelarbeit
 - Projekt mit Vor- und Nachname benennen
 - d.th-nuernberg.de/r/id1 → Scratch Studio »Design THN ID 1«
 - Ihr Projekt hinzufügen