

### 目录 Content

* 说明
* 第1课 Hello Programing!
* 第2 课 运作吧，计算机!
* 第 3 课 模式识别
* 第 4 课 路径跟随
* 第 5 课 阶段实验课（一）
* 第 6 课 顺序
* 第 7 课 条件逻辑
* 第8 课 逻辑判断
* 第 9 课 应用高级逻辑判断
* 第10课 应用否定逻辑
* 第 11 课 阶段实验课（二）
* 第 12 课 条件循环
* 第 13 课 循环
* 第 14 课 多重循环
* 第 15 课 阶段实验课（三）
* 第 16 课 变量
* 第 17 课 常量
* 第 18 课 函数（一）
* 第 19 课 函数（二）
* 第 20 课 事件
* 第 21 课 逻辑运算
* 第 22 课 数学运算
* 第 23 课 几何图形-1
* 第 24 课 几何图形-2
* 第 25 课 空间几何图形
* 第 26 课 阶段实验课（四）
* 第27 课 App Studio 入门
* 第 28 课 App Studio -- 创作一个交互式生日电子卡片
* 第 29 课 App Studio – 交互式动画
* 第 30 课 App Studio -- 空间移动与动作
* 第 31 课 App Studio – 角色绘制与控制
* 第 32 课 App Studio – 键盘交互
* 第 33 课 App Studio – 音乐与动画
* 第 34 课 App Studio – 障碍跳跃以及检测
* 第 35 课 App Studio – 理解消息驱动编程
* 第 36 课 App Studio – 时间控制
* 第 37 课 App Studio – 画笔与颜色
* 第 38 课 App Studio – 游戏效果与规则
* 第 39 课 App Studio – 高级角色以及动画控制
* 第 40 课 App Studio -- 制作小游戏（一）
* 第 41 课 App Studio -- 制作小游戏（二）
* 第 42 课 创作课
* 附录
* 资源

## 说明

#### 使用本教材

本教材仅提供给在iKCoder直营、合作、授权等机构或者学校使用，不做任何发行出版销售。

#### 本教材相关的编程环境以及软件

本教材提及的所有相关软件环境以及工具，均为教学需要，本教材不包含所有必须软件的使用授权，可以使用教材提及的开源、免费版本进行学习。

# Lesson One Hello Programing!

## 第一课 Hello Programing!

#### 什么是编程？What’s programing?

编程是什么，很简单，就是告诉计算机