

Einstieg in die Programmierung mit dem Adafruit Playground Board

Hallo!

Cool, dass du hier bist! Das hier ist eine kleine Ansammlung an Anleitungen, die dir beim Einstieg in die Programmierung mit dem Adafruit Playground Board helfen soll. Die Anleitungen geben dir die Grundlagen an die Hand - von der Erstellung eines Projektes bis zur Ansteuerung einzelner digitaler Pins.

Wichtig: Allgemein gilt beim Coding, dass du (viel) Motivation mitbringen solltest. Das heißt: **nicht** gleich verzweifeln! Falls du mal nicht weiterkommst, oder etwas nicht verstehst, kannst du jeder Zeit eine Recherche im Internet starten, oder einfach jemanden um Hilfe fragen. Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen.

Da diese Anleitungen eher zum Machen als zum Lesen da sind, solltest du direkt mit der ersten Anleitung "Mein erstes Projekt" anfangen: [Klick mich](#)

Inhalt

1. [Mein erstes Projekt](#)
2. [Die Entwicklungsumgebung](#)
3. [Mein erstes Programm](#)
4. [Programm auf den Playground installieren](#)
5. [Mein erstes Programm 2](#)
6. [Ideen und Aufgaben](#)

Jugend hackt

Diese Anleitungen sind im Rahmen für "Jugend hackt" entstanden. Jugend hackt ist ein Programm für technikbegeisterte Jugendliche im Alter von 12 bis 18 Jahren, das von der Open Knowledge Foundation Deutschland organisiert wird. Es bietet jungen Menschen die Möglichkeit an Hackathons und Workshops teilzunehmen, um kreative, technologische Lösungen zu entwickeln. Die Teilnehmer lernen dabei Programmieren, Datenanalyse und andere IT-Fähigkeiten, während sie an Projekten arbeiten, die ihnen am Herzen liegen. Ziel ist es, Jugendliche zu ermutigen, aktiv und verantwortungsbewusst die digitale Welt mitzugestalten.

Wenn du Lust auf Jugend hackt hast kannst du dich über Workshops und Hackathons ganz einfach informieren: [Klick mich!](#)