

0.1 Programmering

Programmering handler om å gi instrukser til en datamaskin. Slik kan datamaskiner utføre utregninger, framstille bilder, animasjoner, spill, og mye mer. For å gi instrukser bruker vi forskjellige *programmeringsspråk*, og det er et hav av forskjellige språk å velge i. I norsk skole er de de mest brukte språkene [Scratch](#), [Python](#) og [JavaScript](#)¹. Da det finnes et stort utvalg av gratis ressurser for å lære seg programmeringsspråk, vil vi i denne boka nøye oss² med å referere til disse:

- [code.org](#) (koding generelt)
- [microbit.org](#) (koding med micro:bit)
- [espensklasserom.co](#) (Koding i Sracht, micro:bit m.m.)
- [kidsakoder.no](#) (koding i Scratch, micro:bit, Python m.m)

Har du allerede nådd et høyt nivå som programmerer, og føler du har god kontroll på data-typer, funksjoner, klasser o.l.? Da anbefales språket [Rust](#). Mange holder dette for å være en arvtaker etter C++ og liknende språk.

¹Rett nok i blokkbasert utgave ved koding av [micro:bit](#).

²Enn så lenge. Programmering er et forholdsvis nytt tema for både personer og for norsk skole. Forslag om hva en lærebok bør inneholde om programmering mottas med glede på mail sindre.heggen@gmail.com.