

0.1 Programmering

Programmering handlar om å gi instruksar til ei datamaskin. Slik kan datamaskiner utføre utrekningar, framstille bilder, animasjonar, spel, og mykje meir. For å gi instruksar bruker vi forskjellige *programmeringsspråk*, og det er eit hav av forskjellige språk å velge i. I norsk skule er dei mest brukte språka [Scratch](#), [Python](#) og [JavaScript](#)¹. Da det fins eit stort utvalg av gratis ressursar for å lære seg programmeringsspråk, vil vi i denne boka nøye oss² med å referere til desse:

- [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-typar, funksjonar, klassar o.l.? Da anbefalast språket [Rust](#). Mange held dette for å være en arvtakar for C++ og liknande språk.

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

²Enn så lenge. Programmering er eit forholdsvis nytt tema i norsk skole. Forslag om kva ei lærebok bør innehalde om programmering blir motteke med glede på mail sindre.heggen@gmail.com.