

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 arvtakeren til C++ og liknende språk.

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

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