

SOMMARIO

Prefazione **10**

Sul libro **12**

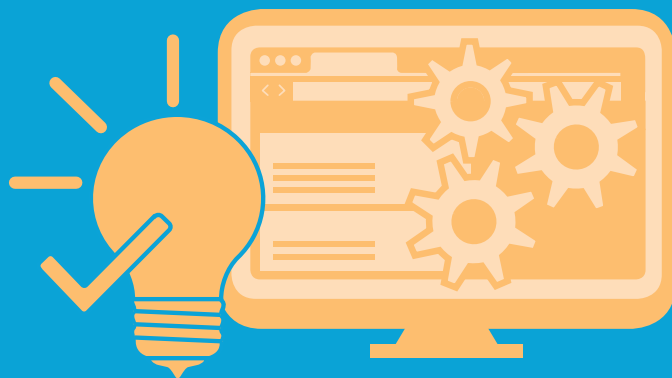
INTRODUZIONE

Che cos'è la programmazione **16**

Coding nel mondo reale **18**

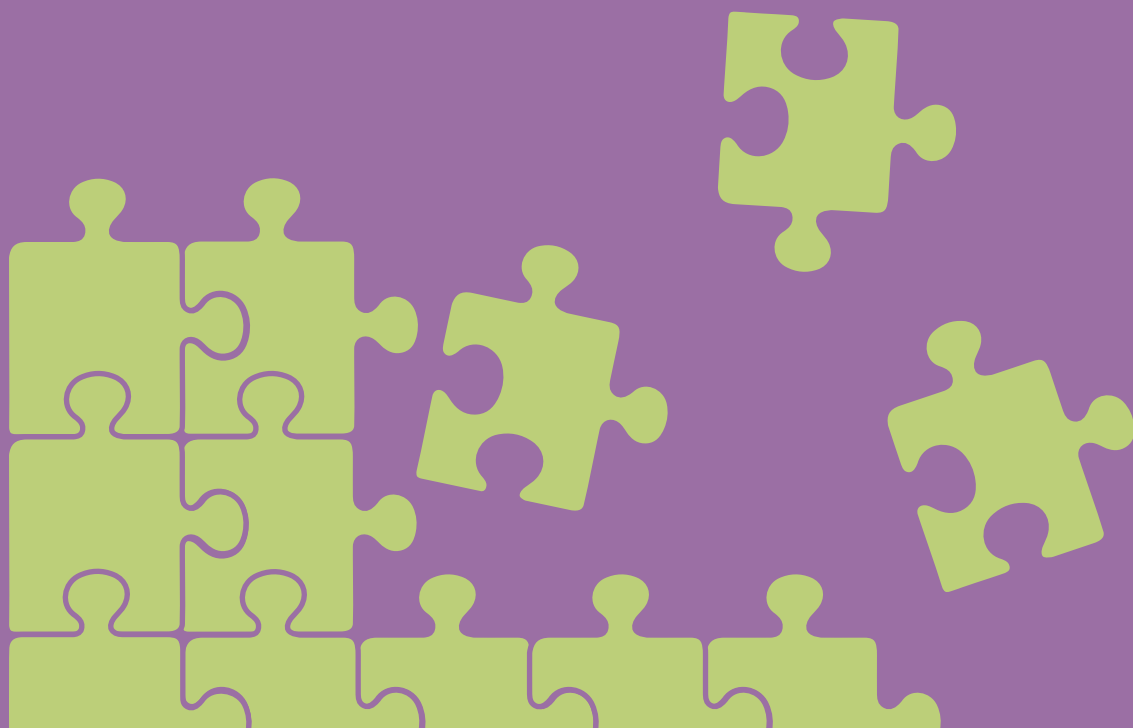
Lavorare come sviluppatore di software **20**

Linguaggi di programmazione **22**



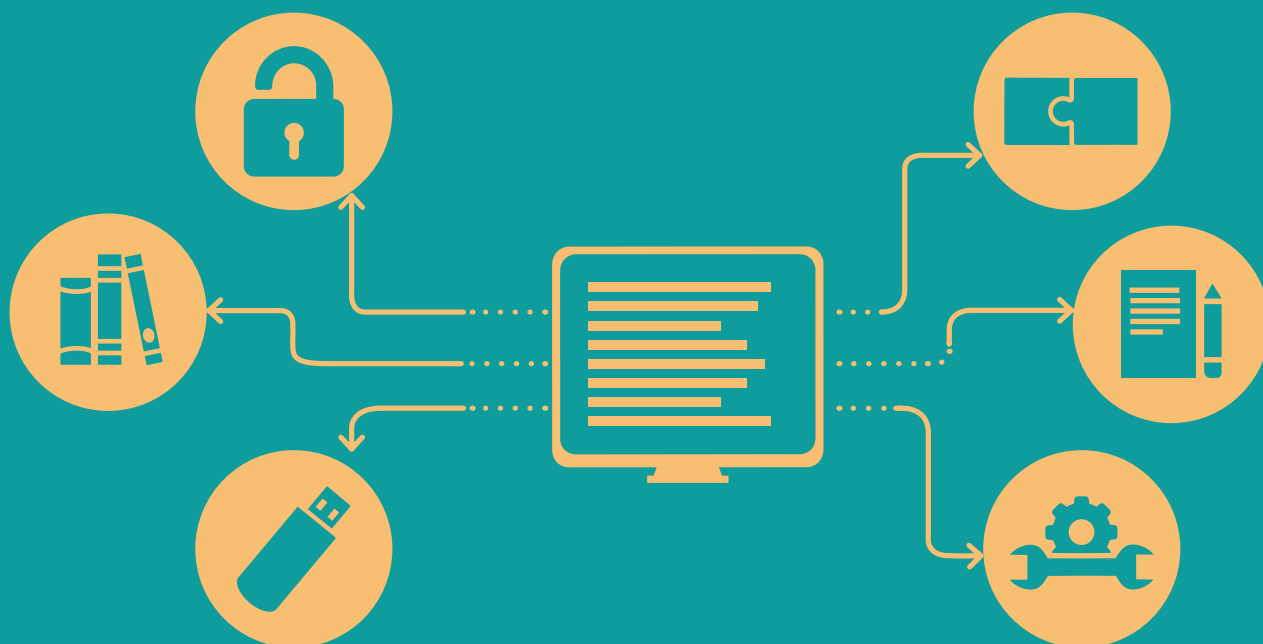
SCRATCH

Che cos'è Scratch	28	Logica e scelte	44
Interfaccia	30	Input	46
Sprite	32	Inviare messaggi	48
Blocchi colorati e script	34	Usare le funzioni	50
Output usando il movimento	36	PROGETTO: Traduttore per chi viaggia	52
Output usando aspetto e suono	38	PROGETTO: Rompicapo	64
Gestire il flusso di programma	40	PROGETTO: Schiva l'asteroide	80
Manipolare i dati	42		



PYTHON®

Che cos'è Python	94	Librerie	116
Installare Python	96	PROGETTO: Generatore di squadre	118
Usare IDLE	98	Debugging	130
Variabili	100	PROGETTO: Project Planner	134
Dati	102	Oggetti e classi	156
Operatori logici e ramificazioni	104	PROGETTO: Budget manager	158
Input e output	106	Pygame Zero	176
Cicli	108	PROGETTO: Knight's quest	178
Funzioni	112		



TECNOLOGIE WEB

Come funziona il Web	206	Funzioni	278
Editor di codice	208	Debugging	280
Esplorare le basi di HTML	210	JavaScript orientato agli oggetti	282
Form e hyperlink	212	Librerie e framework	284
Costruire un buon sito Web	214	Interfacce grafiche per l'utente	286
PROGETTO: Creare una pagina Web	216	PROGETTO: Animare la pagina Web	288
Fogli di stile a cascata	234	PROGETTO: Sito Web responsive	304
Selettori CSS	236	Altri linguaggi di programmazione	344
Definizioni di stile CSS	238	GLOSSARIO	348
Layout responsive	240	INDICE ANALITICO	352
PROGETTO: Definire lo stile della pagina	242	RINGRAZIAMENTI	360
Che cos'è JavaScript	264		
Variabili e tipi di dati	266		
Logica e ramificazione	270		
Input e output	272		
Cicli	274		

