

Obsah

8	PŘEDMLUVA od Carol Vordermanové
10	JAK PRACOVAT S TOUTO KNIHOU

1 CO JE PROGRAMOVÁNÍ?

14	Co je počítačový program?
16	Přemýšlej jako počítač
18	Jak se stát programátorem

2 ZAČÍNÁME SE SCRATCHEM

22	Co je Scratch
24	Instalace a spuštění Scratche
26	Rozhraní Scratche
28	Postavy
30	Barevné bloky a kód
32	Projekt 1: Uteč drakovi!
38	Uvádíme věci do pohybu
40	Kostýmy
42	Schovávaná
44	Události
46	Jednoduché cykly
48	Pera a želvy
50	Proměnné
52	Matematika
54	Řetězce a seznamy
56	Souřadnice
58	Udělej rámus
60	Projekt 2: Házej kostkami
62	Pravda, nebo nepravda?

64	Rozhodování a větvení
66	Vnímání a detekce
68	Složité cykly
70	Posílání zpráv
72	Vytváření bloků
74	Projekt 3: Opičí šílenství
82	Čas experimentovat

3 HRAJEME SI S PYTHONEM

86	Co je Python
88	Instalace Pythonu
92	Seznam se s IDLE
94	Chyby
96	Projekt 4: Dům hrůzy
98	Dům hrůzy pod lupou
100	Běh programu
102	Jednoduché příkazy
104	Složitější příkazy
106	Vybíráme okno
108	Proměnné v Pythonu
110	Typy dat
112	Výpočty v Pythonu
114	Řetězce v Pythonu
116	Vstup a výstup
118	Rozhodování
120	Větvení

122	Cykly v Pythonu
124	Cyklus while
126	Ukončení cyklu
128	Seznamy
130	Funkce
132	Projekt 5: Nesmyslné věty
134	N-tice a slovníky
136	Seznamy v proměnných
138	Proměnné a funkce
140	Projekt 6: Kreslící stroj
148	Chyby a ladění
150	Algoritmy
152	Knihovny
154	Vytváření oken
156	Barvy a souřadnice
158	Vytváření tvarů
160	Práce s tvary
162	Reakce na události
164	Projekt 7: Lovec bublin
176	Co dál?

4 UVNITŘ POČÍTAČE

180	Co je to počítač
182	Binární číselná soustava
184	Symboly a kódy
186	Logické členy

188	Procesory a paměť
190	Základní programy
192	Ukládání dat v souborech
194	Internet

5 PROGRAMOVÁNÍ VE SKUTEČNÉM SVĚTĚ

198	Programovací jazyky
200	Hvězdy světa počítačů
202	Užitečné programy
204	Počítačové hry
206	Vytváření aplikací
208	Programování pro internet
210	Práce s JavaScriptem
212	Škodlivé programy
214	Minipočítače
216	Staň se skvělým programátorem
218	Slovníček pojmů
220	Rejstřík
224	Poděkování

