Programmieren supereasy ★★★(★)

Dorling Kindersley 2015 | 224 Seiten | 16,95 Euro | 978-3-8310-2700-2

PC-Spiele erfreuen sich einer ungebrochenen Beliebtheit, immer mehr ist technisch möglich. Das reizt dann freilich auch irgendwann dazu, einmal selbst auszuprobieren, was vom Heim-PC aus auf die Beine zu stellen ist. Die Grundregel lautet: Learning by Doing. Das Internet ist voll von kostenlosen Tutorials und beratenden Foren, auf dem Buchmarkt finden sich regelmäßig aktualisierte Einführungen und Spezialanleitungen für Neulinge und Fortgeschrittene. Ob Programmieren nun tatsächlich eine so unentbehrliche Kompetenz im Berufsalltag werden wird, zudem derart das logische Denken entwickelt wie bisweilen propagiert wird, sei dahingestellt. Fakt ist: Es macht einfach Spaß, Schritt für Schritt etwas ‚Funktionierendes' zu entwickeln!

Das vorliegende Buch führt in die Programmiersprachen *Scratch* und *Python* ein, wobei Erstere sich dezidiert an Kinder und Jugendliche richtet. Zur jeweiligen Entwicklung findet sich kaum etwas, das Buch springt vielmehr *in medias res* und erklärt Installation und Einrichtung, um dann von Seite zu Seite einfache Spiele zu entwickeln. Bei Python wird das merklich anspruchsvoller. Wie gesagt, muss man so etwas einfach ausprobieren, versuchen, die Befehle in ihrem Zusammenwirken zu durchschauen. Die Beispiele sind allerdings zielgruppengerecht so konzipiert, dass sich schnell erste Erfolge einstellen.

Das sehr farbenfrohe Layout und die vollgepackten Seiten sind zunächst ein wenig gewöhnungsbedürftig. Andererseits dürften sie gerade ein jüngeres Publikum mehr ansprechen als die oft sehr trockenen Darstellungen von Code, wie man sie etwa im Internet zuhauf findet. Die weiterführenden Hintergrundinfos zu allen möglichen ‚PC-Themen' sind, wie gesagt, knapp ausgefallen; da hätte man selektiver vorgehen können. Dennoch alles in allem eine stimmungsvolle Einführung in ein spannendes Thema!