

Crafting mit Python

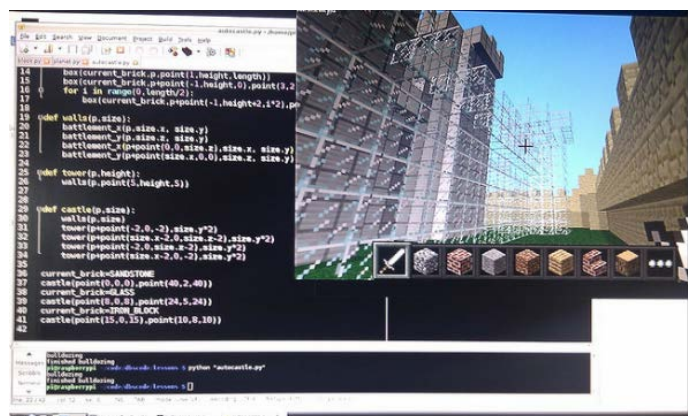
Ein Angebot im Rahmen des Schülerforschungszentrums
der TechnologieAllianzOberfranken (TAO)

„Programmieren? Nee, das lass‘ ich lieber“. Solche Aussagen werdet Ihr nach diesem Workshop bestimmt nicht mehr treffen. Wir zeigen Euch anhand der Programmiersprache Python, dass Programmieren kein Buch mit sieben Siegeln ist.

Als Anwendungsszenario haben wir uns das Spiel *Minecraft* ausgesucht, welches den meisten von Euch ein Begriff sein dürfte.

Wir lernen Schritt für Schritt die Grundzüge des Programmierens kennen (Variablen, If-Strukturen, Schleifen etc.) und wenden sie direkt in Minecraft an. Ziemlich schnell werden wir mit dem Gelernten in Minecraft ganze Gebäude entstehen lassen oder optische Illusionen erzeugen können.

Für diejenigen von Euch, die bereits in der Schule Kontakt mit dem Programmieren hatten oder haben, ist dieser Workshop eine ideale Ergänzung, denn kein Programmierer wird von sich behaupten, nur *eine* Sprache zu beherrschen 😊



Quelle: flickr.com

Aber selbst wenn Ihr keinen Informatikunterricht besucht habt – das Tor zum Programmieren steht auch Euch offen. Mitbringen solltet Ihr lediglich Interesse für das Thema. Der Workshop ist auf 2 ½ Tage angesetzt, also haben wir genug Zeit, um Euch jede Menge Hilfestellung zu geben.

Bitte sorgt dafür, dass Ihr einen funktionierenden Account bei Minecraft besitzt...

Ort: Otto-Friedrich-Universität Bamberg, An der Weberei 5, 96049 Bamberg
(dort dann einfach den Schildern folgen)

Zeit: Donnerstag, 16. Mai 2019 (15:30 – 19:00)

Freitag, 17. Mai 2019 (10:00 – 18:00)

Samstag, 18. Mai 2019 (10:00 – ca. 17:00)

Teilnehmerzahl: 10 Plätze, ab Jahrgangsstufe 10

Anmeldung unter: lutz.reuter@gmx.de

Anmeldeschluss: 2. Mai 2019

Organisation und inhaltliche Fragen:

- Schülerforschungszentrum Bamberg: sfz-ofr@uni-bamberg.de
- OStR Lutz Reuter: lutz.reuter@gmx.de
- Webseite: <https://www.uni-bamberg.de/sfz-ofr>