

---

# Die Elektronische Welt Mit Arduino Entdecken

---

Praxishandbuch IT-Grundlagen für Bibliothekare

Das 3D-Scanner-Praxisbuch

Mit Scratch die elektronische Welt entdecken

Durchstarten mit Raspberry Pi

Die elektronische Welt mit Arduino entdecken

Corona zwischen Mythos und Wissenschaft

Learn Electronics with Arduino

Arduino-Workshops

Das Mac OS X-Buch für Lion

Arduino III

Arduino Wearables

Controller Area Network Projects

Raspberry Pi Kochbuch

Der kleine Hacker: Wearables für Maker

Sound-Design mit Zebra2

A Hands-On Course in Sensors Using the Arduino and Raspberry Pi

Spielend programmieren lernen mit Matatalab

Making things talk

Das Google+ Buch

Mit Arduino die elektronische Welt entdecken

Hacks für die Digitale Fotografie

Informatik, Programmieren, Kybernetik

Das Buch zu Facebook und Recht

Making things talk

Make: Electronics

Die elektronische Welt mit Arduino entdecken (O'Reillys Basics)

Arduino Workshop

Das Sensor-Buch

Das Mac-OS-X-Buch für Mountain Lion

Mit Arduino die elektronische Welt entdecken

Mit Arduino die elektronische Welt entdecken

Arduino Cookbook

Die elektronische Welt mit Raspberry Pi entdecken

Arduino For Dummies

Mit Scratch 3 programmieren lernen

Arduino Playground  
Die Elektronische Welt Mit Arduino Entdecken, 2nd Edition  
30 Arduino Projects for the Evil Genius, Second Edition  
Making Things Talk  
Arduino für Kids

*Die Elektronische Welt  
Mit Arduino Entdecken*

Downloaded from  
[hl uconnect. hl u. edu. ty](http://hl.uconnect.hl.u.edu.ty)  
quest

---

**LYDIA MADELINE**

---

**Praxishandbuch IT-Grundlagen für  
Bibliothekare** O'Reilly Germany

This book is about the Arduino microcontroller and the Arduino concept. The visionary Arduino team of Massimo Banzi, David Cuartielles, Tom Igoe, Gianluca Martino, and David Mellis launched a new innovation in microcontroller hardware in 2005, the concept of open-source hardware. Their

approach was to openly share details of microcontroller-based hardware design platforms to stimulate the sharing of ideas and promote innovation. This concept has been popular in the software world for many years. In June 2019, Joel Claypool and I met to plan the fourth edition of Arduino Microcontroller Processing for Everyone! Our goal has been to provide an accessible book on the rapidly evolving world of Arduino for a wide variety of audiences including students of the fine arts, middle and senior high school students, engineering

design students, and practicing scientists and engineers. To make the book even more accessible to better serve our readers, we decided to change our approach and provide a series of smaller volumes. Each volume is written to a specific audience. This book, *Arduino III: Internet of Things*, explores Arduino applications in the fascinating and rapidly evolving world of the Internet of Things. *Arduino I: Getting Started* provides an introduction to the Arduino concept. *Arduino II: Systems*, is a detailed treatment of the ATmega328 processor and an introduction to C programming and microcontroller-based systems design.

*Das 3D-Scanner-Praxisbuch* Maker Media, Inc.

Leicht verständlich werden die

Grundlagen der Informatik und Informationstechnik vermittelt, die zum Verständnis der Anwendungen im bibliothekarischen Alltag benötigt werden. Grundlagen der Codierung, Datenmodellierung, Netzwerktechnik, Digitalisierung, Discovery-Systeme, Linked Data und Semantic-Web-Konzepte, Datensicherheit, Cloud-Systeme, RFID und Makerspaces werden mit hohem Praxisbezug und Beispielen aus dem bibliothekarischen Kontext eingehend erklärt und schaffen so eine umfassende Kenntnis der Terminologie und ein Verständnis für die technischen Zusammenhänge.

*Mit Scratch die elektronische Welt entdecken* O'Reilly Germany

The Arduino is a cheap, flexible, open source microcontroller platform designed

to make it easy for hobbyists to use electronics in homemade projects. With an almost unlimited range of input and output add-ons, sensors, indicators, displays, motors, and more, the Arduino offers you countless ways to create devices that interact with the world around you. In Arduino Workshop, you'll learn how these add-ons work and how to integrate them into your own projects. You'll start off with an overview of the Arduino system but quickly move on to coverage of various electronic components and concepts. Hands-on projects throughout the book reinforce what you've learned and show you how to apply that knowledge. As your understanding grows, the projects increase in complexity and sophistication. Among the book's 65

projects are useful devices like: – A digital thermometer that charts temperature changes on an LCD –A GPS logger that records data from your travels, which can be displayed on Google Maps – A handy tester that lets you check the voltage of any single-cell battery – A keypad-controlled lock that requires a secret code to open You'll also learn to build Arduino toys and games like: – An electronic version of the classic six-sided die – A binary quiz game that challenges your number conversion skills – A motorized remote control tank with collision detection to keep it from crashing Arduino Workshop will teach you the tricks and design principles of a master craftsman. Whatever your skill level, you'll have fun as you learn to harness the power of the Arduino for

your own DIY projects. Uses the Arduino Uno board

*Durchstarten mit Raspberry Pi* "O'Reilly Media, Inc."

Zebra2 ist ein Softwaresynthesizer. Anstelle von teurer Hardware erzeugt das modulare Softwarepaket Klänge auf einem Computer, die im professionellen Bereich der Elektronik- und Filmmusik zum Einsatz kommen. Aber auch für den Youtuber oder den Hobbymusiker bietet der Synthesizer schier unendlich viele Gestaltungsmöglichkeiten an. Erik Bartmann, der seit Jugendtagen begeisterter E-Musiker ist, führt den Leser in seinem Buch Sound-Design mit Zebra2 in die faszinierende Welt der virtuellen Klangerzeugung ein. Dabei erklärt er Schritt für Schritt die Arbeitsweise dieses mächtigen

Softwarepakets, bringt dem Leser das Konzept der Klangerzeugung mit Oszillatoren nahe und beschreibt, wie mithilfe von Modulatoren und Filtern Sounds geschaffen und verändert werden können. Alle Möglichkeiten, die in dem virtuellen Synthesizer stecken, werden ausführlich dargestellt: Output und Effekte, freie Synthesizer, Third-Party-Tools und vieles mehr. Wie immer versteht es der Autor Erik Bartmann, das konkrete Thema Zebra2 mit dem Grundlagenthema Sound-Design zu kombinieren. Auf 267 farbigen Seiten mit zahlreichen Abbildungen und Zeichnungen erhält der Leser nicht nur eine umfassende Einführung in das mächtige Zebra2-Softwarepaket, sondern auch eine allgemein verständliche Einführung in Sound-

Design.

Die elektronische Welt mit Arduino entdecken Walter de Gruyter GmbH & Co KG

Die Arduino-Plattform hat die Do-It-Yourself-Bewegung revolutioniert. Der kleine, leistungsfähige Mikrocontroller mit seiner leicht zu bedienenden Entwicklungsumgebung ist aus der Elektronikwelt nicht mehr wegzudenken. In zahllosen Projekten, in denen elektronisch gesteuert und gemessen wird, findet man mittlerweile den Arduino-Mikrocontroller. Arduino kann jeder. Der Arduino ist leicht zu programmieren, und elektronische Zusatzteile wie LCDs, Sensoren und Motoren können einfach integriert und angesteuert werden. Die ersten Schritte mit dem Mikrocontroller sind also leicht

zu gehen. Um jedoch den Mikrocontroller für praktisch alle Steuerungsvorgänge zu nutzen, ist ein solides elektronisches Grundwissen hilfreich. Die Elektronik-Grundlagen verstehen. Mit Die elektronische Welt mit Arduino entdecken lernst du den Arduino-Mikrocontroller Schritt für Schritt kennen und erfährst, wie er von deinem PC aus gesteuert wird. Gleichzeitig erhältst du eine fundierte Einführung in die faszinierende Welt der Elektronik. So lernst du quasi spielerisch die physikalischen Grundlagen der Elektronik. Projekte, Projekte, Projekte. Nach den Grundlagen, die dir leicht verständlich und mit alltagsnahen Beispielen versehen nahe gebracht werden, warten 34 konkrete Arduino-Projekte auf dich: vom einfachen

blinkenden LCD über den Bau eines Lichtradars bis hin eigenständig agierendes Roboterfahrzeug. Langlebiges Arduino-Nachschlagewerk in Farbe

### **Corona zwischen Mythos und Wissenschaft** Apress

Die Arduino-Plattform hat die Do-It-Yourself-Bewegung revolutioniert. Der kleine, leistungsfähige Mikrocontroller mit seiner leicht zu bedienenden Entwicklungsumgebung ist aus der Elektronikwelt nicht mehr wegzudenken. In zahllosen Projekten, in denen elektronisch gesteuert und gemessen wird, findet man mittlerweile den Arduino-Mikrocontroller. Arduino kann jeder. Der Arduino ist leicht zu programmieren, und elektronische Zusatzteile wie LCDs, Sensoren und

Motoren können einfach integriert und angesteuert werden. Die ersten Schritte mit dem Mikrocontroller sind also leicht zu gehen. Um jedoch den Mikrocontroller für praktisch alle Steuerungsvorgänge zu nutzen, ist ein solides elektronisches Grundwissen hilfreich. Die Elektronik-Grundlagen verstehen. Mit Die elektronische Welt mit Arduino entdecken lernst du den Arduino-Mikrocontroller Schritt für Schritt kennen und erfährst, wie er von deinem PC aus gesteuert wird. Gleichzeitig erhältst du eine fundierte Einführung in die faszinierende Welt der Elektronik. So lernst du quasi spielerisch die physikalischen Grundlagen der Elektronik. Projekte, Projekte, Projekte. Nach den Grundlagen, die dir leicht verständlich und mit alltagsnahen



Beispielen versehen nahe gebracht werden, warten 34 konkrete Arduino-Projekte auf dich: vom einfachen blinkenden LCD über den Bau eines Lichtradars bis hin eigenständig agierendem Roboterfahrzeug. Langlebiges Arduino-Nachschlagewerk in Farbe

*Learn Electronics with Arduino* O'Reilly Germany

A Hands-On Course in Sensors using the Arduino and Raspberry Pi is the first book to give a practical and wide-ranging account of how to interface sensors and actuators with micro-controllers, Raspberry Pi and other control systems. The author describes the progression of raw signals through conditioning stages, digitization, data storage and presentation. The collection,

processing, and understanding of sensor data plays a central role in industrial and scientific activities. This book builds simplified models of large industrial or scientific installations that contain hardware and other building blocks, including services for databases, web servers, control systems, and messaging brokers. A range of case studies are included within the book, including a weather station, geophones, a water-colour monitor, capacitance measurement, the profile of laser beam, and a remote-controlled and fire-seeking robot. This book is suitable for advanced undergraduate and graduate students taking hands-on laboratory courses in physics and engineering. Hobbyists in robotics clubs and other enthusiasts will also find this book of interest. Features:

Includes practical, hands-on exercises that can be conducted in student labs, or even at home Covers the latest software and hardware, and all code featured in examples is discussed in detail All steps are illustrated with practical examples and case studies to enhance learning

**Arduino-Workshops** Walter de Gruyter GmbH & Co KG

Der zweite Band der Lehrbuchreihe Medientechnisches Wissen stellt die Themen Informatik, Kybernetik sowie vier Programmiersprachen für Medienwissenschaftler vor. Damit soll Studenten ein Lehrwerk und Dozenten ein Kompendium an die Hand gegeben werden, in dem die technischen Grundlagen von Medien und der sie betreffenden Fachdisziplinen kleinschrittig vermittelt werden. Im

ersten Kapitel wird in für digitale Medientechnik zentrale Aspekte der Informatik eingeführt. Die historischen und epistemologischen Hintergründe des Computers werden dabei ebenso verhandelt, wie Aspekte der theoretischen Informatik, welche die Grenzen dieses Mediums markieren. Das zweite Kapitel stellt die vier Programmiersprachen Assembler, BASIC, C und Python vor. Diese Sprachen sind sowohl als Gegenstände von besonderem medienwissenschaftlichen Interesse als auch als Tools, um digitale Medien programmierend zu erforschen. Mit der Kybernetik im dritten Kapitel wird eine immer noch aktuelle Disziplin in ihrer medienwissenschaftlichen Bedeutung behandelt. Der Akzent liegt hier auf der Kybernetik zweiter Ordnung,

die vielfältige Verflechtungen mit der Medienwissenschaft aufweist. In Band 1 wurde in die Themengebiete Logik, Informations- und Speichertheorie eingeführt. Band 3 beschäftigt sich mit der Mathematik, Physik und Chemie der Medien. In Band 4 werden Elektronik, Messtechnik (am Beispiel eines selbstgebauten Computers) und die Facharchäologie für Medienwissenschaftler vorgestellt. Stefan Höltgen (Hrsg.) ist Medienwissenschaftler an der Humboldt-Universität zu Berlin. Er lehrt dort Theorien, Geschichte und Informatik der Medien und forscht zur Archäologie früher Mikrocomputer und ihrer Programmierung. Thorsten Schöler ist Professor für Informatik an der Fakultät für Informatik an der Hochschule für

angewandte Wissenschaften Augsburg, Koordinator der Forschungsgruppe Verteilte Systeme und seit 2016 Honorary Doctor of Odessa National Polytechnic University. Johannes Maibaum ist Medieninformatiker und entwickelt eingebettete Multimediasysteme für tonwelt GmbH (Berlin). Er studierte Medienwissenschaft an der HU Berlin mit den Schwerpunkten Technikphilosophie und Computerarchäologie. Thomas Fischer ist Professor für Architektur an der Xi'an Jiaotong-Liverpool Universität in Suzhou (China), Designforscher und Kybernetiker, Fellow der Design Research Society sowie ein Vize-Präsident und Träger des Warren McCulloch Award der American Society for Cybernetics.

Das Mac OS X-Buch für Lion O'Reilly  
Germany

3D-Scannen verständlich erklärt und zum Eigen-Nachbau Umfassendes - und einziges - Buch zum 3D-Scannen in deutscher Sprache Erläutert den Bau eigener 3D-Scanner für Dinge und Personen. Autor ist bekannter 3D-Scan-Experte. Mario Lukas beleuchtet in seinem Buch "Das 3D-Scanner-Praxisbuch" das gesamte moderne Wissens- und Erfahrungsspektrum zum Thema "3D-Scanner". Er erklärt leicht verständlich die technischen Voraussetzungen für das 3D-Scanning, beschreibt die unterschiedlichen technischen Verfahren und testet die auf dem Markt befindlichen aktuellen 3D-Scanner. Im Praxisteil des Buches beschreibt der Autor ausführlich in

Schritt-für-Schritt-Anleitungen den Bau eines Laser-Scanners aus einem Raspberry Pi und einer Raspberry-Pi-Camera sowie den Bau eines Scanners für große Objekte und Personen mit einer Kinect-Videospielkonsole. Die Software-Bearbeitungskette im Post-Scanning-Prozess zur Erzielung hochwertiger Scan-Ergebnisse machen das Buch zu einem Standardwerk des 3D-Scannings.

**Arduino III** Morgan & Claypool  
Publishers

Wollte der ambitionierte digitale Fotoamateur vor wenigen Jahren seine Aufnahmemöglichkeiten professionell verbessern, musste er tief in die Tasche greifen, um halbwegs taugliche Lösungen zu erstehen. Dies hat sich grundlegend geändert, seitdem mit dem

Arduino und dem Raspberry Pi Entwicklungsplattformen geschaffen wurden, die auch im professionellen Umfeld genutzt werden können. "Hacks für digitale Fotografie" wendet sich an den ambitionierten Fotoamateur, der für kleines Geld professionelle Lösungen selbst bauen möchte. Der erfahrene Fotograf und Elektroniktüftler Peter Recktenwald führt in seinem Buch über 50 detaillierte Hacks zu Hochgeschwindigkeits- und Zeitrafferfotografie, Lichtschrankenbau, Schall- und Lichtsensoren, Tropfenfotografie, Motorensteuerung und Kamerafernsteuerung auf, alle ausgestattet mit elektronischen Schaltplänen, Detailfotos und Bauanleitungen in Farbe.  
Arduino Wearables O'Reilly Germany

- Einfacher Einstieg in die Welt der Mikrocontroller-Programmierung - LEDs zum Leuchten bringen, Morsezeichen absetzen, einen Handventilator bauen und selbst eine Tastatur entwickeln - Mit vielen Tipps zur Durchführen eigener Projekte und zur Fehlersuche In diesem Buch lernst du Schritt für Schritt und leicht verständlich, wie du mit dem Arduino UNO R3 Mikrocontroller spannende kleine Projekte realisieren und selbst programmieren kannst. Du lernst zum Beispiel, wie du LEDs zum Leuchten bringst und Morsezeichen absetzt. Dann geht es richtig zur Sache: Du kannst mit Sensoren Messwerte erfassen oder mit Motoren Bewegung erzeugen. Baue zum Beispiel einfach einen kleinen Ventilator und einen Timer, der nach 30 Sekunden ein

akustisches Signal aussendet. Am Ende des Buches lernst du sogar, wie man selbst eine Tastatur entwickelt und mithilfe des integrierten Speichers eine Blackbox wie bei einem Flugzeug konstruiert. Viele Tipps zum Lesen von Quellcode anderer Entwickler und zur Fehlersuche geben dir Inspiration, eigene Ideen zu verwirklichen. Eine Anleitung zur Codeverwaltung sorgt dafür, dass du nicht den Überblick über deine Sketche verlierst. Durch Fragen und Aufgaben am Ende jedes Kapitels erhältst du zusätzlich jede Menge Anregungen. Systemvoraussetzungen: Windows, Linux und MacOS X. Ab 12 Jahre, aber auch für Erwachsene, die eine wirklich einfache Einführung suchen.

*Controller Area Network Projects No*

Starch Press

Das Raspberry-Pi-Universum wächst täglich. Ständig werden neue Erweiterungs-Boards und Software-Bibliotheken für den Single-Board-Computer entwickelt. Im Raspberry Pi Kochbuch erläutert der profilierte Autor Simon Monk mehr als 200 Rezepte für den Raspberry Pi: die Programmierung mit Python, vielfältige Display-Varianten, Netzwerkanbindungen, die Zusammenarbeit mit dem Arduino, Sensoren und und und...

**Raspberry Pi Kochbuch** McGraw Hill Professional

Von vielen sehnsüchtig erwartet: Die übersichtliche und umfassende Anleitung zu Google+ von der Autorin des Bestsellers „Das Facebook-Buch“, Annette Schwindt. Google+ ist so schnell

durchgestartet wie keine andere Social Media-Plattform zuvor. Immer mehr Menschen tummeln sich in dem noch jungen sozialen Netzwerk und können dabei immer mehr von der Integration zentraler Google-Dienste wie der Suche profitieren. Wie das geht, erklärt Annette Schwindt ebenso wie die Einrichtung des Profils, die richtigen Privatsphäreinstellungen, Google+-spezifische Aktivitäten wie Hang-outs und vieles mehr.

### **Der kleine Hacker: Wearables für Maker** O'Reilly Germany

Dein kreativer Einstieg in die Elektronik Elektronik ist mehr als nur abstrakte Schaltkreise und blinkende Lämpchen: Vernetzt mit einem Mikrocontroller und vernäht in Stoffe und weitere Materialien, wird Elektronik auf ganz neue Weise

erlebbar. Es wird geplant, genäht, verschaltet und sogar programmiert. Das Ergebnis sind kreative Unikate, mit denen sicher keine Langeweile aufkommt. Was sind Wearables? Der Begriff beschreibt elektronische Geräte, die man am Körper tragen kann. Dieses Buch beschränkt sich auf in Textilien integrierte Elektronik. Wearables sind ein relativ neues und spannendes Feld, in dem sich Technik, Kunst, die Welt der digitalen Zahlen, präzise Arbeitsweise und pure Experimentierfreudigkeit treffen. Dabei kommen biegsame Sensoren und weitere leitfähige und gleichzeitig geschmeidige Materialien zum Einsatz. Was erwartet dich? Dieses Buch bietet mit ganz konkreten Projekten und sehr detaillierten Anleitungen einen einfachen Einstieg in

die Welt der Wearables. Du erschaffst einen leuchtenden Hipster-Kuschelroboter, eine sprechende Tasche, eine Kopfhörermütze und sogar ein tragbares mobiles DJ-Mischpult. Nebenbei lernst du die Grundlagen elektronischer Textilien: Du nähst mit leitfähigem Faden, bastelst weiche Schalter und handgemachte Sensoren und programmierst sogar einen kleinen tragbaren Computer! Zusätzlich bietet das Buch einen Blick hinter die Kulissen der Wearables-Szene und stellt sieben namhafte Künstlerinnen aus der ganzen Welt vor. In einem eigenen Kapitel teilen sie ihre Geheimtipps und Lieblingstechniken und gewähren einen Einblick in ihren e-textilen Arbeitsalltag. *Sound-Design mit Zebra2* O'Reilly Germany

You've probably seen LED-decorated t-shirts and hats, and maybe even other electronic gadgets embedded in clothing, but with Arduino Wearables you can learn to make your own wearable electronic creations. This book is an introduction to wearable computing, prototyping, and smart materials using the Arduino platform. Every chapter takes you all the way from idea to finished project. Even if you have no experience with Arduino, this book will get you set up with all the materials, software, and hardware you need; you'll complete simple projects first, and then build on your growing expertise to make more complex projects. By the end of the book, you'll have learned: Electronics basics How to prototype successfully Arduino programming How to design and



build your own wearable Arduino creations Along the way you'll create fun and inspiring wearables, such as: An LED bracelet: learn the basics of wearable electronics A synthesizer tie: accept user input and create output in response A solar-powered glow in the dark bag: create self-sufficient wearables A shape memory flower: store state and manipulate your wearables An EL wire dress: add designer touches to your wearables A beatbox hoodie: use a voice-activated sequencer and skin resistance to create the coolest of urban wearables Arduino Wearables is the complete guide to getting started with Arduino and wearable computing. The 10 inspiring projects to make, learn from, and build upon will equip you for creating your own projects; the only limit

is your imagination.

A Hands-On Course in Sensors Using the Arduino and Raspberry Pi MITP-Verlags GmbH & Co. KG

Der Arduino-Mikrocontroller ist aus der Elektronikwelt nicht mehr wegzudenken, er hat sich zu einem Standard im Hobbybereich entwickelt. In unzähligen Projekten kommt das Arduino-Board zum Einsatz, Hunderttausende von ausgereiften Softwarelösungen stehen für jeden zugänglich und unter freier Lizenz zur Verfügung. Der Arduino ist leicht zu programmieren. Preiswerte elektronische Bauteile wie LCDs, Sensoren und Motoren können an das Arduino-Board angeschlossen und damit gesteuert werden. Mit "Arduino die elektronische Welt entdecken" führt den Leser in die faszinierende Welt der

Elektronik und Programmierung ein. Die Hardware wird leicht verständlich dargestellt und die Programmierung des Mikrocontrollers Schritt für Schritt grundsätzlich erklärt. Herzstück des Buches sind 48 detailliert beschriebene Arduino-Bastelprojekte, wobei sich die Komplexität von Projekt zu Projekt steigert. In jedem Bastelprojekt wird ein neues Grundlagenthema behandelt, neue Hardware wird eingeführt und neue Programmierkniffe und -werkzeuge werden vorgestellt. Jedes Bastelprojekt ist mit zahlreichen Fotos und Abbildungen illustriert und kann Schritt für Schritt nachgebaut werden. Alle verwendeten Bauteile werden genau erklärt und in ihrer prinzipiellen Funktionsweise vorgestellt. Die Bastelprojekte können beliebig erweitert

und für andere Zwecke angepasst werden. Generationen von Hobbybastlern haben mit Erik Bartmanns Bestsellerbuch bereits die Arduino-Programmierung gelernt. In der komplett überarbeiteten 4. Neuauflage des Arduino-Standardwerkes wurden neue Bauteile wie der ESP32 oder LoRaWAN aufgenommen und neue Entwicklerwerkzeuge wie Node-RED, KiCad und MQTT behandelt.

### **Spielend programmieren lernen mit Matatalab** No Starch Press

Um Scratch 3 zu lernen, brauchst du nichts weiter als einen Computer, einen Internetzugang und einen Browser – und die Lust, endlich eine Programmiersprache richtig zu lernen. "Mit Scratch 3 programmieren lernen" führt dich ohne Vorkenntnisse Schritt für

Schritt in die faszinierende Coding-Welt ein. Schon nach wenigen Minuten bist du in der Lage, lauffähige Programme zu erstellen. Der Autor Erik Bartmann sorgt mit seiner einfachen Sprache und zahlreichen farbigen Grafiken dafür, dass du dich schnell in der visuellen Programmiersprache Scratch zurechtfindest. Die ersten Programmierprojekte im Buch sind spielend leicht nachzumachen, werden dann aber auch schnell komplexer. Der Autor erklärt jede einzelne Aktion genau, so dass jeder Schritt gut nachvollzogen werden kann. Ergänzende Information erhältst du genau an der Stelle, an der du sie brauchst. In 26 Kapiteln, die alle didaktisch aufeinander aufbauen, lernst du die Coding-Welt umfassend kennen. Vom einfachen Zeichenprogramm über

aufwendige Multimedia-Programme bis hin zur Erstellung eigener Scratch-Erweiterungen lernst du Scratch so, dass du souverän eigene Programme schreiben kannst. Nach dem Lesen von "Mit Scratch 3 programmieren lernen" wirst du richtig programmieren können und verstehst, wie Programmiersprachen grundsätzlich funktionieren. Es wird dir dann leicht fallen, darauf aufbauend weitere Programmiersprachen zu lernen. **Making things talk** dpunkt.verlag Create your own robots, toys, remote controllers, alarms, detectors, and more with the Arduino device. This simple microcontroller has become popular for building a variety of objects that interact with the physical world. These recipes provide solutions for the most common problems and questions Arduino users

have.

Das Google+ Buch Bombini-Verlag  
Fast jeder ist auf Facebook: Das Unternehmen, das seine Produkte bekannter machen will, das Café, das regelmäßig über die Tagesgerichte informiert, die Großmutter genauso wie der Freund oder die Arbeitskollegin. Kein Wunder, denn Facebook ist hervorragend geeignet, um sich zu vernetzen und Inhalte aller Art auszutauschen. Doch die Aktivitäten auf Facebook bergen auch Risiken – man denke nur an die Urheber- und Persönlichkeitsrechte, die beim Posten von Bildern verletzt werden können. Für Unternehmen kann schon ein falsch platziertes Impressum eine teure Abmahnung nach sich ziehen. Diese Risiken werden deutlich geringer, wenn

Sie die rechtlichen Fragen und Probleme rund um die Facebook-Nutzung kennen und im Blick behalten. Rechtsanwalt Jan Christian Seevogel gibt Ihnen in diesem Buch dazu einen kompakten, auch für juristische Laien verständlichen Überblick. Perfekt als Einführung und um schnell mal etwas nachzuschlagen.

Mit Arduino die elektronische Welt entdecken Bombini-Verlag

Mit dem Coding Set von Matatalab lernen Kinder zwischen 4 und 9 Jahren spielerisch das Programmieren. Dabei lernen Kinder die Steuerung eines Roboters mithilfe von Code-Blöcken. Kinder entwickeln dabei ein Verständnis für grundlegende Konzepte, um abstraktere Programmierformen zu verstehen und fantasievoll anzuwenden. Für die ersten Schritte in die Welt der

Programmierung wird nur das Coding Set benötigt, ein Computer oder ein Monitor werden nicht benötigt. Das umfangreiche Coding Set enthält auch Spielsteine, mit denen Kinder eigene Musikstücke komponieren oder einen Roboter zu einem Zeichnroboter umbauen können. Das Begleitbuch "Spielend programmieren lernen mit Matatalab" richtet sich an Eltern und Lehrer, um ihnen in zahlreichen Lerneinheiten die Didaktik der Programmierens umfassend vorzustellen. Das Buch vermittelt in kreativer und fantasievoller Weise einen

kindgerechten Einstieg in die Welt der Programmierung. "Bunt, kreativ, praxisnah. MatataLab's "Coding like ABC" bringt die Programmierung in den Kindergarten. Durch die spielerische, praxisnahe Programmierung können auch die kleinsten Kinder auf spielerische Weise ein Verständnis für das Thema Computer entwickeln - ein wichtiger Schritt, um zukünftige Codierungstalente frühzeitig zu unterstützen". (Beate Jost, Technische Leiterin bei Open Roberta, Fraunhofer I AIS)