

Crafting mit Python

Ein Angebot im Rahmen des Schülerforschungszentrums
der TechnologieAllianzOberfranken (TAO)

Programmieren lernen und dabei Spaß haben? Das muss sich nicht ausschließen.



Dieser Workshop ist eine Neuauflage / Fortsetzung eines Programmier-Bootcamps vom letzten Jahr. Mittels der Programmiersprache Python werden wir recht schnell in der Lage sein, Objekte / Gebäude bis hin zu optischen Illusionen in Minecraft zu erzeugen. Die benötigten Elemente der Sprache Python werden wir uns natürlich Schritt für Schritt am ersten Tag aneignen. Da erfahrungsgemäß das Lernen aus Beispielen besonders

effektiv ist, werden wir uns gleich mit konkreten Programmbeispielen beschäftigen, und an diesen Beispielen sowohl Syntaxeigenheiten als auch das Variablenkonzept und erste Kontrollstrukturen (wie z. B. die abgezielte Wiederholung) praktisch kennenlernen werden. Der zweite Tag ist dann der Umsetzung eines Projektes gewidmet.



Teilnehmer des letzten Durchgangs sind genauso eingeladen wie Newcomer! Zu Beginn werden wir in Teams aus erfahrenen Programmiererinnen / Programmierern und neuen Interessenten lernen, bevor wir uns unseren eigenen Projekten zuwenden, die dann bis hin zu Minecraft Server-Plugins gehen können. Da wir uns ja am Lehrstuhl für kognitive Systeme an der Uni Bamberg befinden, können wir auch gerne über Berührungspunkte zwischen Minecraft und KI Gedanken machen...



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

Zeit: Freitag, 8. Mai 2020 (10:00 – 17:30)

Samstag, 9. Mai 2020 (10:00 – ca. 16:00)

Teilnehmerzahl: 10 Plätze, ab Jahrgangsstufe 9

Anmeldung unter: lutz.reuter@gmx.de

Anmeldeschluss: 1. Mai 2020

Organisation und inhaltliche Fragen:

- Schülerforschungszentrum Bamberg: sfz-ofr@uni-bamberg.de
- OStR Lutz Reuter: lutz.reuter@gmx.de



- Mark Gromowski (Fakultät WIAI, Gruppe Kognitive Systeme; mark.gromowski@uni-bamberg.de)
- Webseite: <https://www.uni-bamberg.de/sfz-ofr>

