

Wie wird man Programmierer? Was sollte man mit sich bringen? Was tut man als Programmierer?

Ihr habt schon immer davon geträumt ein eigenes Spiel zu programmieren? Ihr habt keine Ahnung wie ihr anfangen sollt? Dann seid ihr hier genau richtig! Ich zeige euch, wie man anfangen könnte und was man alles braucht.

Eigentlich ist Programmieren **kein Hexenwerk**. Es ist lediglich eine Art kreatives Denken. Wer wissen möchte, ob er dazu geeignet, bzw. bereit, ist Programmierer zu werden, der kann sich an folgenden Dingen orientieren:

Man sollte...

- wissen wie ein Computer aufgebaut ist
- Englisch schreiben können
- sich mit dem Computer auskennen
- sich nicht gleich überheben, sondern kleine Schritte machen
- lernen durchzuhalten
- kreativ sein
- logisch Denken können
- sich viele verschiedene (Programmier-)Sprachen aneignen
(- viel Zeit einrechnen)

Wer alle diese Punkte schon erfüllt hat, der hat ein gutes Grundgerüst. Es ist nicht schlimm, sollte man manche Punkte nicht erfüllen. Jeder dieser Punkte ist erlernbar. Heutzutage gibt es so viele Möglichkeiten seine Denkweise zu verändern oder sie zu trainieren. Auch ist es natürlich möglich neues Wissen anzueignen. Wer sich nicht mit Computern auskennt, der kann sich im Internet auf tausenden Portalen informieren und erklären lassen, wie der Computer funktioniert und was man an Basic Wissen haben sollte.

Aber nun zurück zum Thema.

Sobald alle diese Punkte erfüllt sind, der kann sich überlegen in welche Richtung er gehen möchte. Am Anfang empfiehlt es sich mit kleinen Programmen anzufangen. Dazu nimmt man sich eine Umgebung, die eine leichte Syntax hat.

Unter **Syntax** (altgriechisch ????????? [syntaksis] ???: „zusammen“, ?????: „Ordnung, Reihenfolge“) versteht man die Anordnung von Codes, bzw. Schnipsel. Jede Programmiersprache hat eine Syntax. Es ist **NICHT** immer die gleiche, aber meist sehr ähnlich. Sie dient zur Ordnung einer Funktion, die immer gleich aufgebaut ist.

Ein Beispiel für die Syntax ist, bei der Umgebung Lazarus (Sprache: Pascal), die Zuweisung einer Variable. Hält man die Vorgabe der Syntax nicht ein, so wird ein Fehler gemeldet.

Beispiel:

Richtig wäre `x := 1;`
Falsch wäre `x := 1` oder `x = 1;` oder `x = 1`

Jeder der falschen Beispiele stimmt nicht mit der vorgegebenen Syntax (**hier**: [Variable] := [Wert];) überein. Sollte nur ein Zeichen fehlen, verschoben oder vertauscht werden, so ist die Syntax fehlerhaft und **muss** behoben werden.

Wie ihr nun versteht ist Programmieren nur ein einhalten einer vorgegeben Anordnung. Es gibt natürlich auch noch andere Dinge, die beim Programmieren eine Rolle spielen, aber die Syntax ist die wichtigste. (Ein Beispiel hierfür wäre logisches Denken, bei bestimmten Problemen)

Eine Umgebung, die ich empfehlen würde, wäre **Lazarus**. Lazarus ist eine freie Entwicklungsumgebung mit den Programmiersprachen *Pascal* und *Object Pascal*, mit der man eine grafische Oberfläche erzeugen kann. Der Vorteil hier ist, dass man schon vorgefertigte Komponenten hat, wie Knöpfe, Textboxen und vieles mehr.

In nur wenigen Schritten ist es möglich ein kleines Programm zu schreiben.

Schaut euch viele verschiedene Videos zu Programmen an, die andere Leute gebastelt haben und probiert sie selbst aus. Lernt die Codes verstehen, schreibt sie um und experimentiert.

Experimentieren ist ebenfalls ein wichtiger Punkt. Manchmal versteht man einiges an Programmen nicht und bevor man Leute

in Foren nervt, kann man sich selbst ein wenig "ausprobieren". Wichtig ist, dass man nicht aufgibt und versucht immer ein Programm zu optimieren.

Learning by doing ist der Weg zum Erfolg!

Haltet euch einige Zeit mit dieser Umgebung auf und ihr werdet schnell Routine haben. Spätestens dann könnt ihr euch eine andere Umgebung suchen. Wiederholt nun, wie im letzten Abschnitt, die Punkte und ihr werdet merken, dass es euch nun leichter fällt die neue "Sprache" zu verstehen. Je öfter ihr nun diese Punkte wiederholt, desto einfacher werdet ihr Programme von anderen verstehen und viel schneller neue "Sprachen" verstehen können.

Habt ihr irgendwann genug vom Lernen, dann könnt ihr anfangen ein eigenes Spiel oder nützliches Programm zu schreiben. Ein gutes Beispiel wäre: ein Zahlenraten oder ein 2D Jump 'n' Run.

Ich hoffe, dass ihr nun eine Vorstellung habt, wie ihr Programmierer werdet und was man alles tun muss, damit man besser wird. Solltet ihr noch weitere Fragen haben, dann schreibt sie gerne in die Kommentare und hinterlasst gerne Verbesserungen oder eine Bewertung! :)

Euer WissenRundUm