Quiver från 2D till 3D

1. Välj målarbilder <http://www.quivervision.com/coloring-packs/> från en dator och skriv ut.
2. Färglägg din målarbild.
3. Starta appen Quiver med din I-pad.
4. När appen har startat trycker du på fjärilen.
5. Håll kameran ovanför bilden. När det visar rött på skärmen håller du nästan rätt. När skärmen blir blå ska du hålla kameran så stilla du kan. Då laddar appen din bild.
6. Fortsätt att hålla kameran så att din bild syns i rutan. Du kan vrida på kameran för att se hur det ser ut från olika håll. Kommer målarbilden ur bild tappar appen din 3D och då måste du ”scanna” in den igen (se punkt 5).

Lightbot hour- enkel programmering

1. Starta appen Lightbot hour i din I-pad.
2. Tryck på play när programmet har startat.
3. Nu kan du välja Basics 1, Procedures 2, Loops 3

**Basics 1:** Här börjar du för att få en förståelse av programmet och grundläggande programmering. Du ska lägga kod i form av pilar och tända lampan på den blå rutan. Du kan antingen dra in koden till arbetsrutan eller bara klicka på den kod som du vill lägga till. Lägger du fel kod kan den enkelt slängas bort genom att trycka på den som du vill ta bort.

**Procedures 2:** Här kommer du att lägga en längre kod. Du får nu inte plats med all din kod i arbetsrutan (MAIN). För att kunna använda den arbetsruta som är under (PROC1) behöver du lägga koden P1 i arbetsrutan för att koden ska fortsätta i nästa arbetsruta.

**Loops 3:** Här kan du göra loopar. (Den kod du lägger repeteras. På så vis blir koden mycket kortare). I arbetsrutan lägger du koden P1. I PROC1 lägger du sedan koden som du vill upprepa och avsluta med P1.