



# SCRATCH è equazione pruduttu

## Eserciziu di ricerca

### Ogettivi pedagogichi

**Capacità messe in ballu** : risolve un'equazione ; esegui un programma da risponde à un prublema datu ; capisce è aduprà a nuzione di funzione.

**Cumpetenze messe in ballu** : circà ; calculà ; cumunicà.

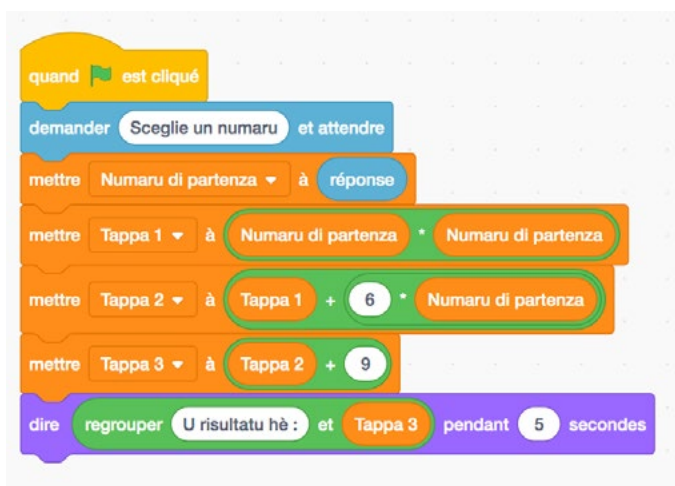
## Enunciatu

Si piglia u programma di calculu sottu quì.

- Sceglie un numeru
- Piglià u so quatratu
- Suttraie 9
- Dà u risultatu.

1. Appiicà u programma à u numeru – 5.
2. Chjamendu  $x$  u numeru iniziale, sprime in funzione di  $x$  u risultatu cù issu programma di calculu.
3. Chì numeru(i) ci vole à sceglie da ch'ellu sia 0 u risultatu di u programma di calculu ? Ghjustificate.

Si cunsidereghja u programma di calculu sottu quì rializatu cù SCRATCH.



4. Chjamendu  $x$  u numeru iniziale, sprime in funzione di  $x$  u risultatu cù issu programma di calculu.
5. Ci serà un valore di  $x$  chì derà u listessu risultatu in i dui programma ? Ghjustificate.

## Lessicu

Suttraie/suttraia : soustraire.