



# Prugamma di calculu

## Asirciuiu d'appiicazione

### Ogettivi pedagogichi

**Capacità messe in ballu** : calculà cù numari rilativi ; ghjuvà si di u calculu à lettere ; scrive, pruvà, currege è esegui un programma.

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

## Enunciatu

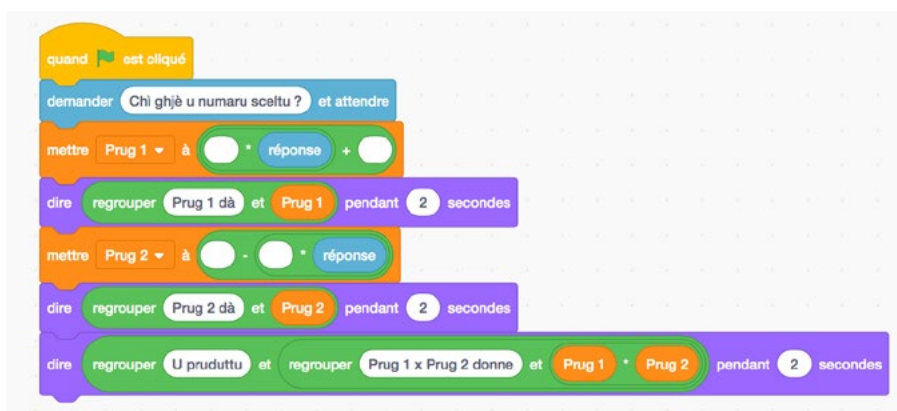
### Prug 1

Sceglie un numeru  
Piglià u quatruplice d'issu numeru  
Aghjunghje 5 à u risultatu

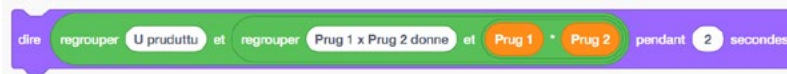
### Prug 2

Sceglie un numeru  
Piglià u quatruplice d'issu numeru  
Caccià u risultatu à 5

1. Calculà u risultatu di Prug 1 è Prug 2 pè i numeri 0 ; -2 ; 1 è -1.
2. Calculà u risultatu di Prug 1 x Prug 2 pè i numeri 0 ; -2 ; 1 è -1.
3. S'ellu hè  $x$  u numeru di partenza, chì spressione si ottererà per Prug 1, per Prug 2 è pè u so pruduttu ?
4. Eccu un programma scrittu cù SCRATCH chì discrive u calculu di u pruduttu Prug 1 x Prug 2.



- a. Chì ripresenta **réponse** in u prugamma ?
- b. Cumplettà i chjerchji bianchi in u prugamma ch'ellu dia i risultati boni quand'ellu s'eseguisce.
- c. Chì face a struzzione



5. Serà vera chì Prug 1 x Prug 2 dà  $25 - 16x^2$  si  $x$  hè u numeru di partenza ?
6. Si vole ottene 0 da risultatu di u pruduttu di i 2 prugamma : chì numeru(i) di partenza ci vole à piglià ?

## Lessicu

**Quatruplice** : *quadruple*.

**Aghjunghje** : *ajouter*.

**Esegui/asigui** : *exécuter*.