



SCRATCH sbrancatu

Asirciziu d'appiicazioni

Ogettivi pedagogichi

Capacità missi in baddu : scriva, elaborà (pruvà, curreghja) è asiguì un programma da risponda à un prublema datu.

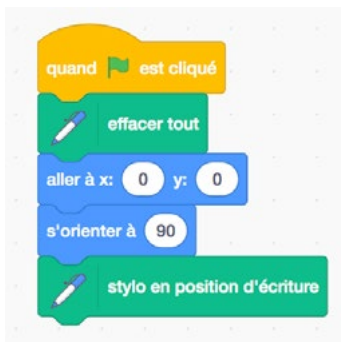
Cumpitenzi missi in baddu : circà.

Enunciatu

Eccu ti un programma SCRATCH.



1. Chì faci u principiu di u programma sottu quì ?



2. Disignà ciò ch'eddu faci u script sottu quì (a penna hè in pusizioni "scrittura"). Pigliareti da scala 20 passi = 1 cm.





SCRATCH sbrancatu

3. Disignà ciò ch'eddu faci u script di u prugramma datu à principiu cù a listessa scala cà pà a dumanda 2.
4. Mudificà u prugramma SCRATCH da uttena un esàgunu rigulari. Si pigliarà un esàgunu cù una lunghezza di latu di 60 passi.
5. St'ultimu prugramma u vulemi fà passu à passu. Induva ci voli à metta a struzzioni



Lessicu

Èsagunu : *hexagone*.