



Fogliu, petra, forbice

Enunciatu

Asirciziu di ricerca

Ogettivi pedagogichi

Capacità messe in ballu : scrive, elaborà (pruvà, curreghje) è asigui un programma da risponde à un prublema datu.

Cumpetenze messe in ballu : circà.

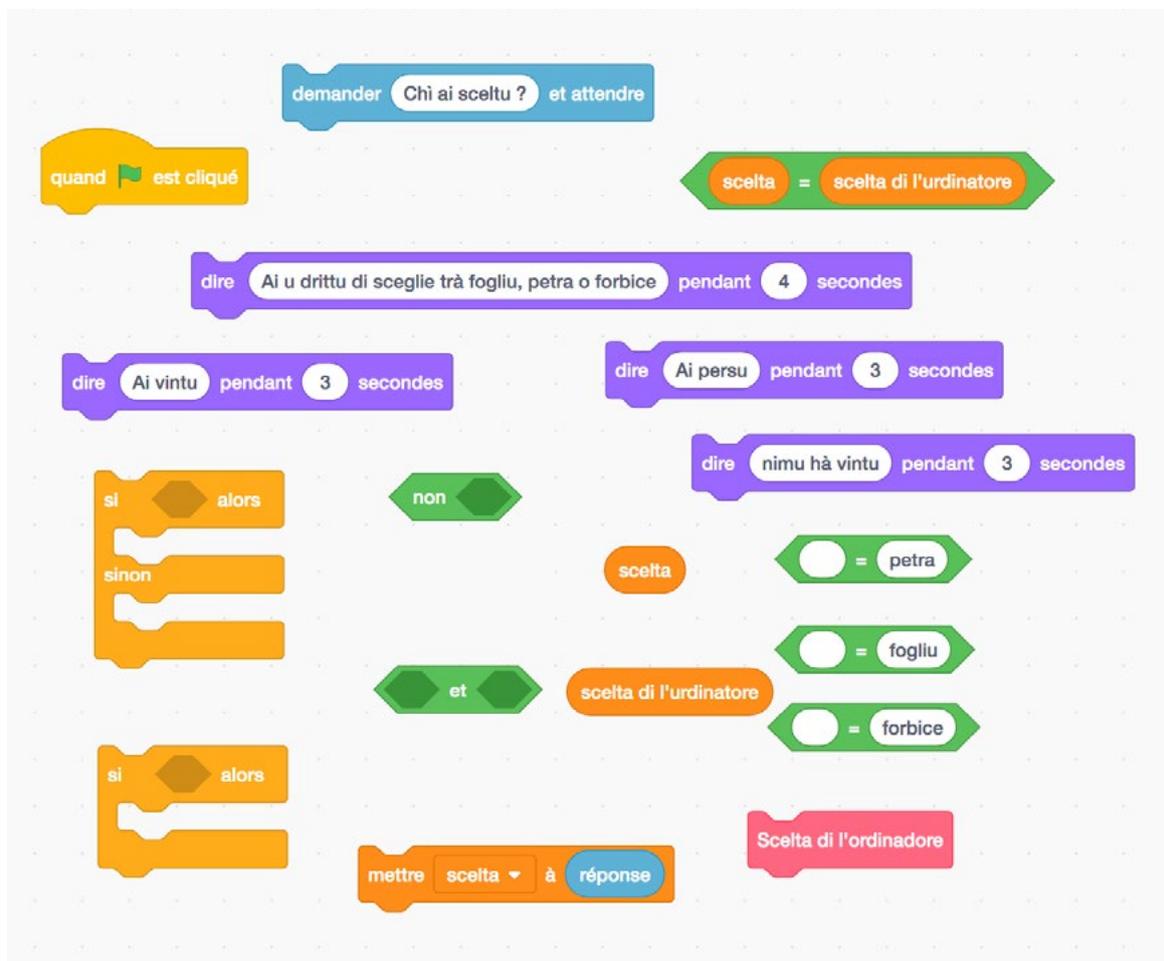
U scopu di l'asirciziu hè di scrive un prugramma ch'ellu parmetti di ghjucà à fogliu, petra, forbice. Di regula, a petra vince e forbice, chì e sanna ; e forbice vincenu u fogliu di carta, chì u taglianu ; u fogliu vince a petra, chì a inguttupa.

À u ghjucadore li tuccarà à sceglie trà u fogliu, a petra è e forbice, è à l'urdinatore dinò.

Da ch'ellu sceglie di modu aleatoriu l'urdinatore, criarete un bloccu chjamatu «choix ordinateurur», è po pigliarete «nombre aléatoire entre 1 et 3» è attribuisciarete 1 à fogliu, 2 à petra è 3 à forbice. Parciò, vi tocca à crià una variabile chjamata «choix ordinateurur» da accantà a risposta.

Par esse sicuru/a d'un sbaglià vi nant'à i sfarenti casi, vi tuccarà à allistinà li è à aduprà u ciculu «si ... alors ... sinon» quante volte ch'ella accurrarà.

Vi pudarete ghjuvà di e struzzione siguente.





Fogliu, petra, forbice

The image shows a Scratch script on a grid background. The script consists of the following blocks:

- mettre** scelta di l'urdinatore à nombre aléatoire entre 1 et 3
- dire** L'urdinatore hà sceltu Fogliu pendant 4 secondes
- mettre** scelta di l'urdinatore à Fogliu
- mettre** scelta di l'urdinatore = 2
- dire** L'urdinatore hà sceltu Petra pendant 4 secondes
- mettre** scelta di l'urdinatore à Petra
- mettre** scelta di l'urdinatore à Forbice
- mettre** scelta di l'urdinatore = 1
- dire** L'urdinatore hà sceltu Forbice pendant 4 secondes