



I cubì

Asircizi d'appicazzone

Oggettivi pedagogichi

Capacità messe in ballu : scrive un programma da risponde à un problema datu.

Cumpetenze messe in ballu : ragħjunà, cumunica.

Enunciatu

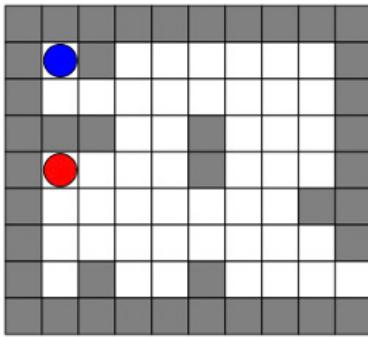
Quand'ella riceve una cumanda di tramutu una cubì, cuntingueghja à avanzà sin'ā ch'ella scontri un ostàculu (vene à dì una cantara nera). Cumande di tramutu ci n'hè quattro è basta.

IN SÙ

IN GHJÒ

À MANCA

À DRITTA



1. Scrivite un programma ch'ellu parmetti di fà esce a cubì turchina da u laberintu.
2. Scrivite un programma ch'ellu parmetti di fà esce a cubì rossa da u laberintu.
3. Sfida : scrivite un programma ch'ellu s'apiechi à tramindue e cubì, è ch'ellu parmetti di fà le esce da u laberintu.

Prugramma 1

Prugramma 2

Prugramma 3

Lessicu

Tramutu : *déplacement.*

Cubì : *bille.*

Laberintu : *labyrinthe.*

Càntara/càntera : *case.*