

Tabdi 7 Marzo 2014

# Algoritmi quotidiani

Molte azioni che facciamo ogni giorno come vestirci al mattino, fare colazione o preparare un dolce, sono guidate da una serie di **istruzioni** che ci aiutano a risolvere un problema. Questa serie di istruzioni si chiama **algoritmo**.

Click to read

PLANING  
A  
SEED



Cuoi autorea bonnie a mettere nella giusta sequenza le azioni da compiere per piantare un seme?

INIZIO

Piempiere di terra  
il vaso

Fai un buco nella  
terra

Piantare il  
seme

Picoprire con  
la terra

Innaffiare

Esporre al sole

FINE



1



2



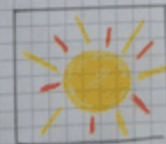
3



4



5



6

*Con ogni rispetto sottolineo l'istruzione più chiara.*

Prendi il vestito

Prendi il vestito ammucchiato



Spalma la marmellata sul pane

Spalma la marmellata alle chiazze sul pane



Studia la poesia

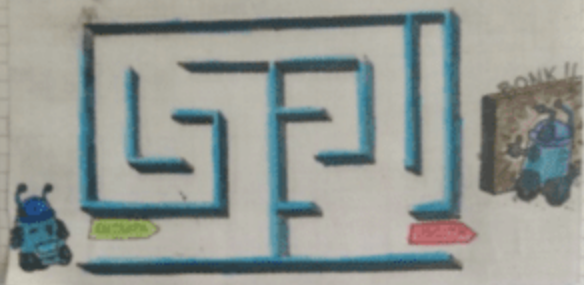
Studia la poesia pag. 123



Esegui gli esercizi

Esegui gli esercizi N° 1 N° 2 a pag. 15

- 1)  $50 - 35 = \dots$
- 2)  $13 \times 2 = \dots$
- 3)  $18 : 2 = \dots$
- 4)  $96 : 2 = \dots$



### Il labirinto.

Il robot deve entrare nel labirinto e poi uscire.

Esso conosce soltanto queste istruzioni:

- vai avanti fino al muro
- gira a sinistra
- gira a destra

Scrivi ordinatamente numerando le istruzioni da impostare per condurlo all'uscita nel modo più veloce possibile.

- |                           |                            |
|---------------------------|----------------------------|
| 1 Vai avanti fino al muro | 7 Vai avanti fino al muro  |
| 2 Gira a sinistra         | 8 Gira a destra            |
| 3 Vai avanti fino al muro | 9 Vai avanti fino al muro  |
| 4 Gira a sinistra         | 10 Gira a destra           |
| 5 Vai avanti fino al muro | 11 Vai avanti fino al muro |
| 6 Gira a sinistra         |                            |



Per ogni riga sottolinea l'istruzione più idonea

Prendi il vestito.



Prendi il vestito azzurro

Spalma la marmellata sul pane



Spalma la marmellata di ciliegie sul pane

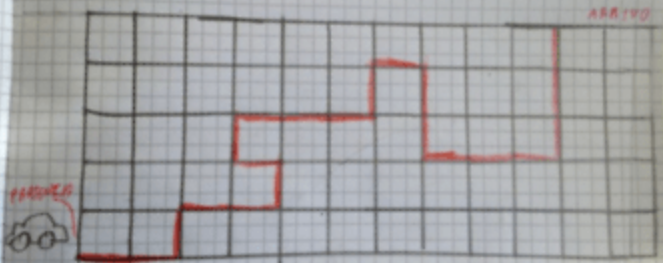
Studia la poesia



Studia la poesia a pag 23

Un'auto deve seguire il percorso suggerito dalle seguenti istruzioni

→ → ↑ → → ↑ ← ↑ → → → ↑ → ↓ ↓ → → → ↑ ↑



# Diagrammi di flusso e azioni

Numera nell'ordine giusto le tre vignette.  
Scrivi poi nell'apposito spazio, ordinatamente  
le azioni compiute da Daniela. Hai così ottenuto  
to il diagramma di flusso che le descrive

INIZIO

1  
Taccio una doccia

2  
mi asciugo


3  
mi vesto

FINE



Bledi, 15 Novembre 2016 martedì

Angry Birds e il percorso in codice

 Stanno fare con la matita il percorso per arrivare a quello scivolo maiale. Escita le punte e... la dinamite (TNT) e le mie piume volterammo in aria!

Comandi in codice

AVANTI 2 volte

GIRAA DESTRA

GIRAA SINISTRA



Ora scrivi il codice per guidare Angry Bird

Avanti

Avanti

Gira a destra


vai avanti

vai avanti



Edi, 22 "Inseme 2016" Milano

## Percorsi, direzioni e comandi

Abbiamo visto che il nostro amico  
"Angry Bird"  si sposta solo con  
giusti comandi

↑ vai avanti


→ gira a destra


↓ vai indietro


Immaginiamo di voler fare velocemente  
un nostro amico Robot, RoBy!



Per far muovere Policy più velocemente,  
gli diamo ora questa sequenza di comandi

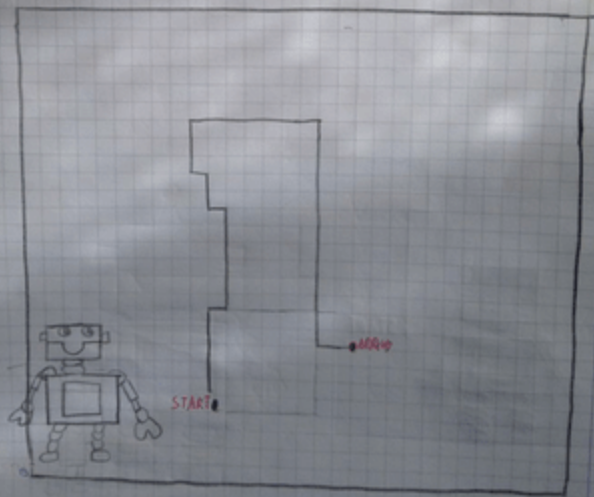
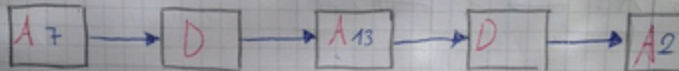
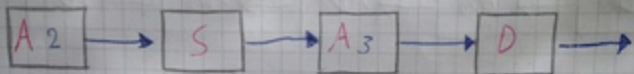
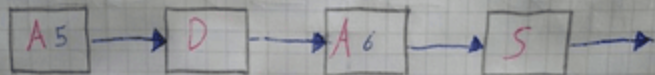
 → **avanti** (un numero dopo la lettera  
indicherà quanti quadrati Policy dovrà  
percorrere **AVANTI**)

 → **verso destra** di  $90^\circ$  gradi

 → **verso sinistra** di  $90^\circ$  gradi

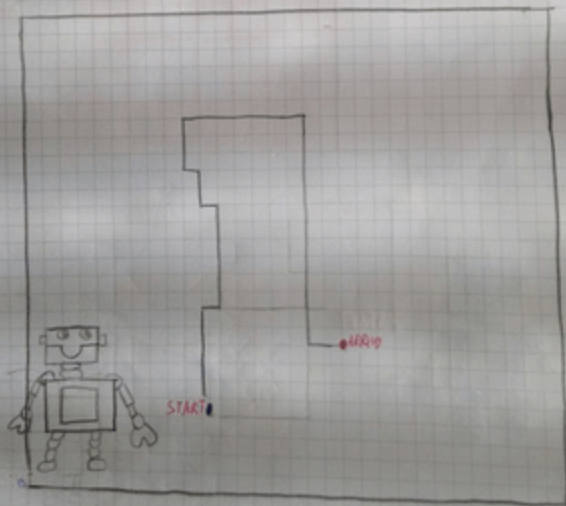
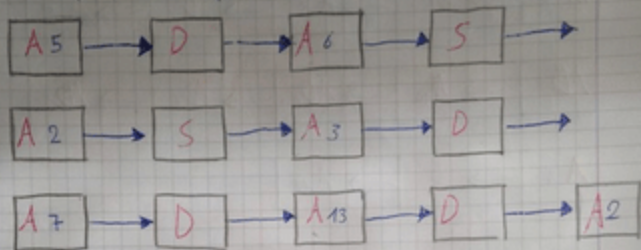
Eloti 23 Novembro 2016

Agora fazemos um mapa indicando a Polzy questo processo

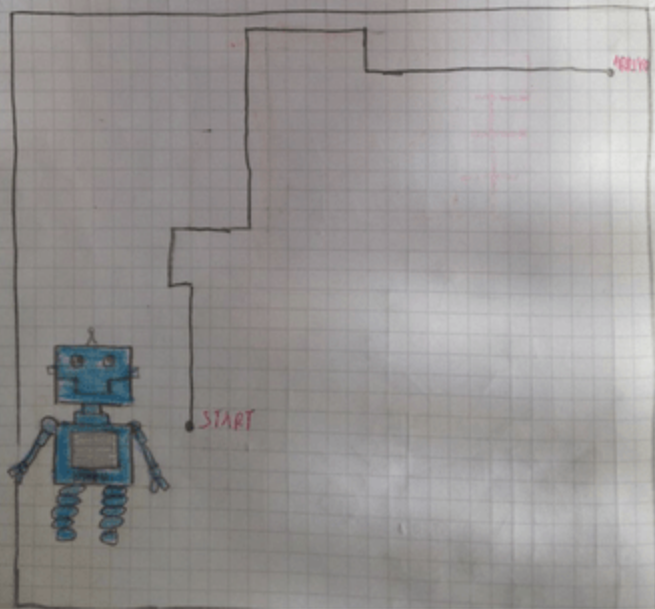
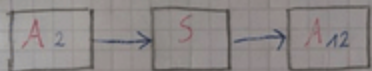
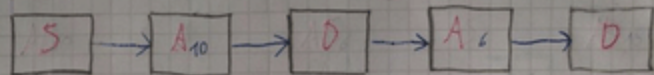
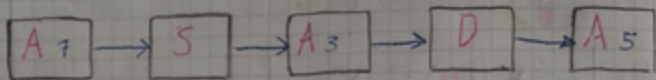



Elab: 23 Novembro 2016

Agora fazemos um prova indicando a Policy neste processo



Ora programma tu un percorso per Polby Robot





Le istruzioni devono essere seguite nell'ordine giusto!

Prosegui.  
Al primo semaforo, gira a sinistra.  
Prosegui fino ad un altro semaforo,  
gira a sinistra:  
sei arrivato!

Severi nell'ordine giusto le istruzioni per:

1) cuocere gli spaghetti

- scandi la pasta
- versa l'acqua nella pentola
- aspetta che l'acqua bolle
- metti gli spaghetti
- aggiungi il sale
- accendi il fornello

## 2) annullare il biglietto dell'autobus

- premi il biglietto
- inserisci il biglietto nella apposita fessura
- attenti che sia fatto dalla macchina
- ritira il biglietto

## 3) eseguire il disegno di un volto

- disegna la forma del volto
- disegna gli occhi
- disegna il naso
- disegna la bocca
- disegna i capelli
- coloralo