

Impariamo a programmare con la “Programmazione a quadretti”

A cura della classe 2^A a.s. 2016 - 17

CodeWeek.



Queste sono le istruzioni da seguire...

SIMBOLI PER LA PROGRAMMAZIONE



Vai avanti di una casella



Vai indietro di una casella



Vai in alto di una casella



Vai in basso di una casella

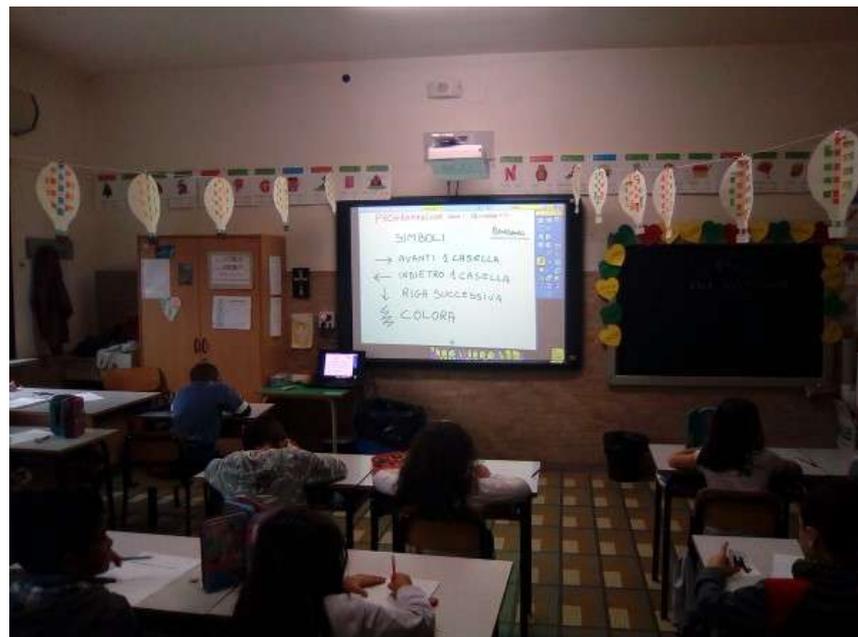


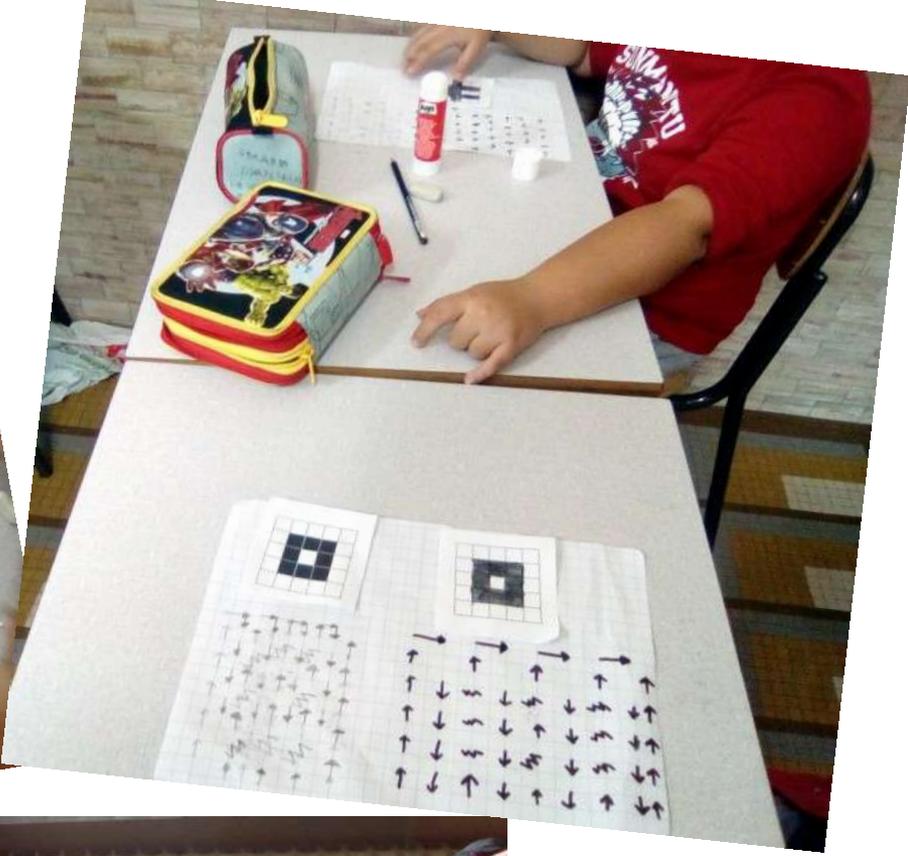
Passa al colore successivo

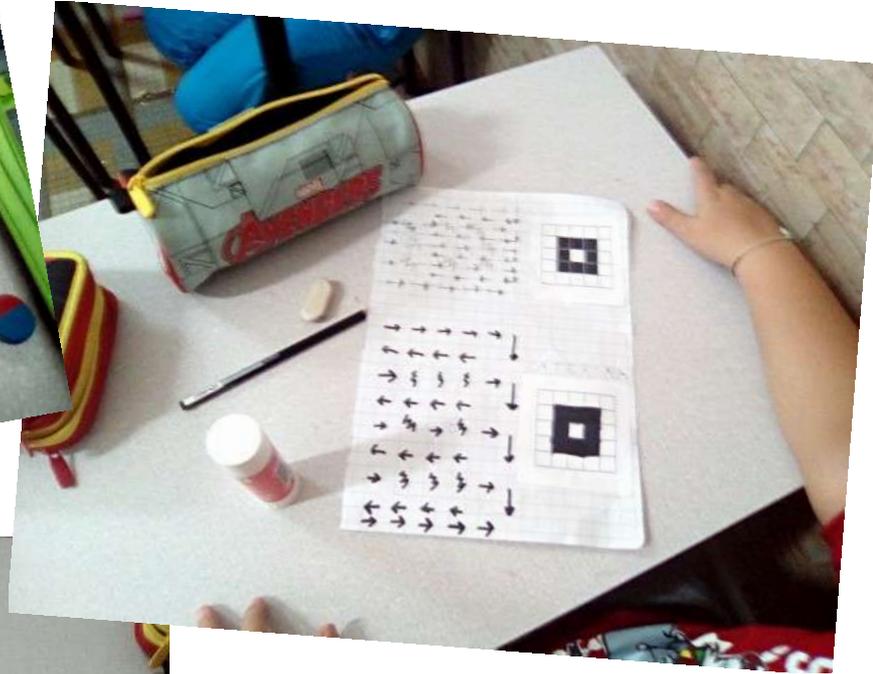
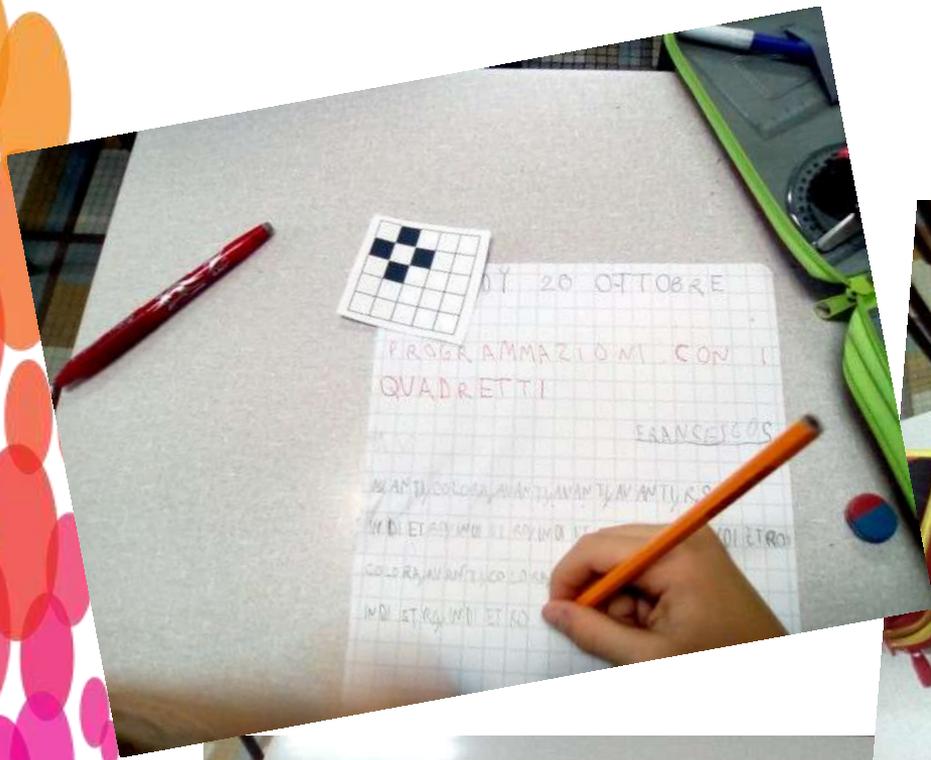


Riempi la casella con il colore

Eccoci al lavoro...









... ed ecco le nostre
programmazioni!

