

# Traccia - Lettura numerica

Si vuole implementare un programma per la simulazione del gioco della lettura numerica. Si sceglie qualsiasi numero nella tabella in figura. Scandendo il nome in inglese lettera dopo lettera si prendono i numeri corrispondenti alle lettere sottraendo quelli nelle caselle gialle e sommando quelli nelle caselle bianche. Il risultato sarà il numero scelto con il segno negativo o positivo. Ad esempio TWENTY-TWO risulta

$20 - 25 - 4 - 2 + 20 + 11 + 20 - 25 + 7 = 22$

E	I	N	S
4	17	2	16
L	F	T	R
24	9	20	6
W	U	G	O
25	12	22	7
V	X	Y	M
1	27	11	3

Sviluppare un programma che dato un numero in lettere permette di attraversare la tabella visualizzando le posizioni lettera per lettera e il risultato finale.