

## azioni elementari

**fai un passo avanti**

Spostati avanti di un passo

**sali uno scalino**

Sali di uno scalino davanti a te

**scendi uno scalino**

Scendi di uno scalino davanti a te

**girati a sinistra**

Girati alla tua sinistra di 90 gradi senza spostarti

**girati a destra**

Girati alla tua destra di 90 gradi senza spostarti

**girati verso**



Girati verso il target indicato senza spostarti

**entra**

Entra nella stanza di fronte a te attraversando l'ingresso

**esci**

Esci dalla stanza attraversando la porta di fronte a te

**premi tasto**



Premi il tasto indicato

controlli

**ripeti per**  **volte**

Ripeti i blocchi qui in mezzo per il numero di volte indicato

**ripeti finché**

Ripeti fintanto che si verifica la condizione indicata

**ripeti fino a**

Ripeti fino a quando raggiungi il target indicato

**se**

**allora**

Esegui se si verifica la condizione indicata

**se invece**

**allora**

Esegui se non si verifica la condizione precedente  
ma si verifica la condizione indicata

**altrimenti**

Esegui se non si verifica nessuna delle condizioni precedenti

**aspetta**  **secondi**

Attendi il numero di secondi indicato

situazioni e azioni complesse

quando vuoi andare in

Blocco che specifica la condizione di esecuzione dei blocchi sottostanti

definisci

vai avanti fino a

colore

Blocco di definizione di un'azione complessa

ripeti fino a

colore

Ripeti fino al raggiungimento del target indicato dal parametro "colore"

vai avanti fino a

Azione complessa: Vai avanti fino al target di colore specificato

definisci

vai in ascensore al

piano

Blocco di definizione di un'azione complessa

premi tasto

piano

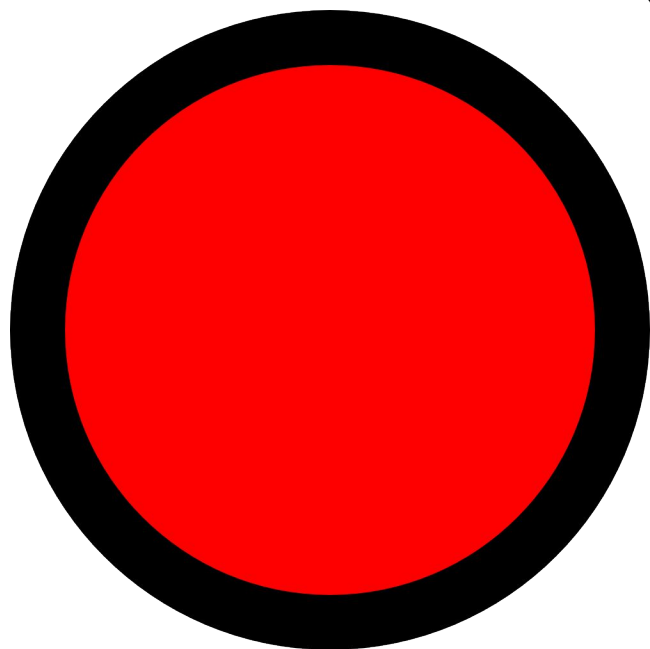
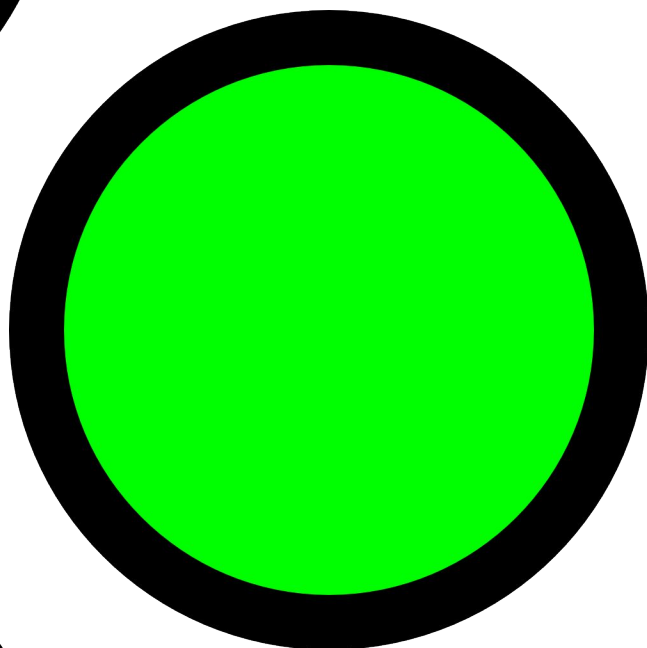
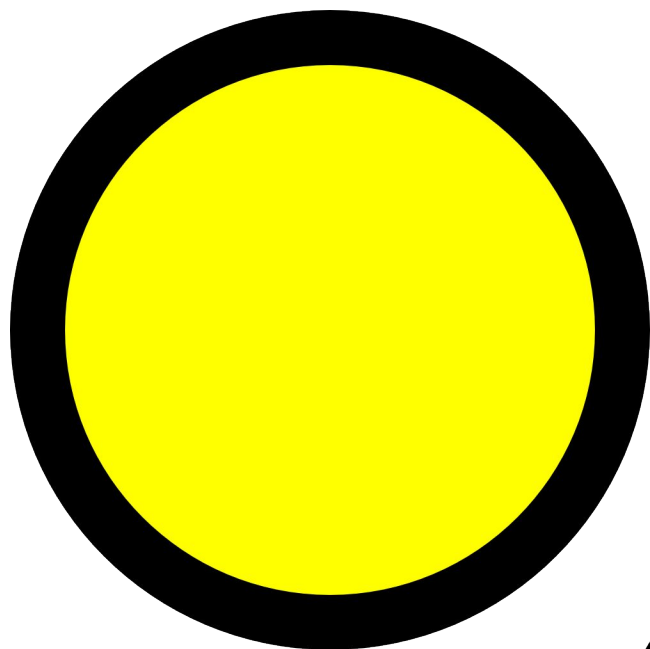
Premi il tasto corrispondente al parametro "piano"

vai in ascensore al

Azione complessa: vai in ascensore fino al piano specificato

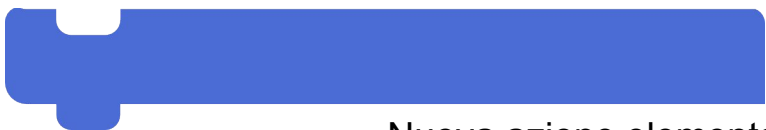
# target

Target colorati da attaccare su muri o pavimenti per spezzare il percorso in tratti omogenei (tipicamente rettilinei), per indicare punti di decisione, o per indicare la direzione da prendere ad un bivio



blocchi vuoti da personalizzare

Usa queste immagini per inventare nuovi blocchi elementari o complessi, con o senza parametri



Nuova azione elementare senza parametro



Nuova azione elementare con parametro



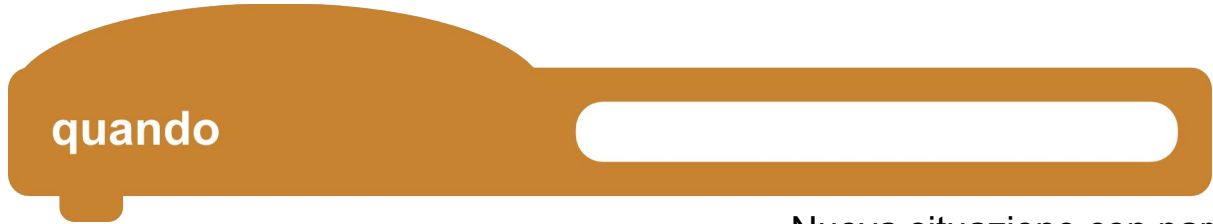
Nuova azione complessa senza parametro



Nuova azione complessa con parametro



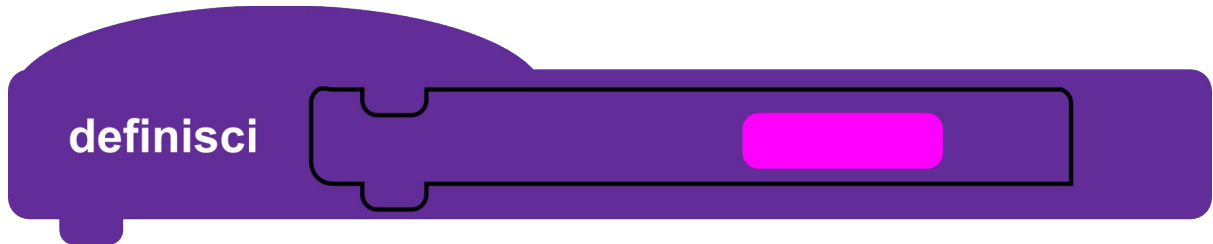
Nuova situazione senza parametro



Nuova situazione con parametro



Definizione nuova azione complessa senza parametro



Definizione nuova azione complessa con parametro

foglio di progetto

**quando vuoi andare in**

# foglio di progetto

**definisci**

**vai avanti fino a**

**colore**

Usa questo foglio per definire l'azione complessa "vai avanti fino al target del colore indicato" in termini di blocchi elementari:

1. Elimina questo testo o trascinalo fuori dalla pagina
2. Usa una casella di testo per indicare dove vuoi andare
3. Copia e incolla i blocchi che trovi ai lati del foglio per comporre il programma

# foglio di progetto

**definisci**

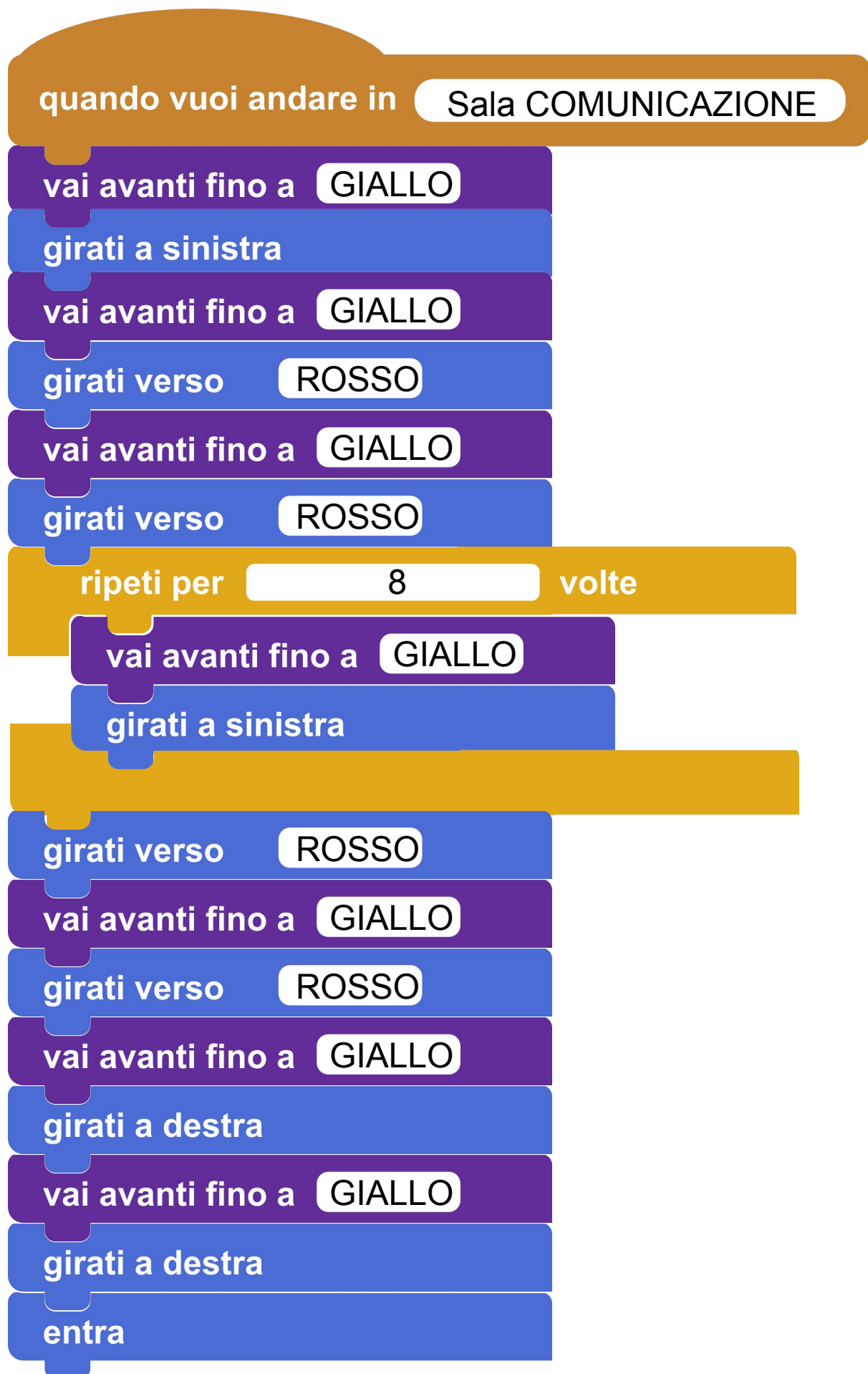
**vai in ascensore al**

**piano**

Usa questo foglio per definire l'azione complessa "vai in ascensore fino al piano indicato" in termini di blocchi elementari:

1. Elimina questo testo o trascinalo fuori dalla pagina
2. Usa una casella di testo per indicare dove vuoi andare
3. Copia e incolla i blocchi che trovi ai lati del foglio per comporre il programma





## Esempio definizione avanti



quando vuoi andare in

Sala COMUNICAZIONE

vai avanti fino a GIALLO

girati a sinistra

vai avanti fino a GIALLO

girati verso ROSSO

vai avanti fino a GIALLO

vai in ascensore al 2

vai avanti fino a GIALLO

girati verso ROSSO

vai avanti fino a GIALLO

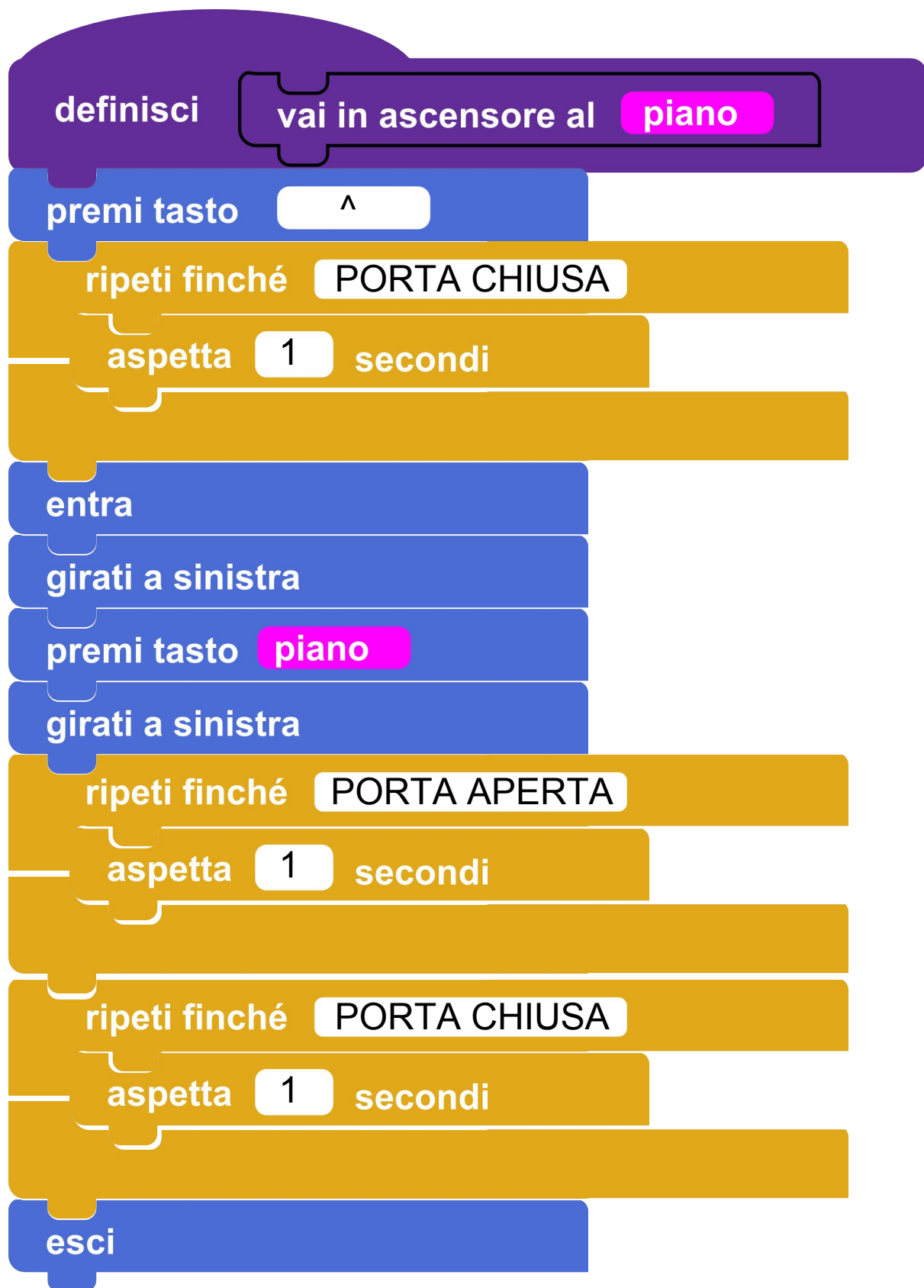
girati a destra

vai avanti fino a GIALLO

girati a destra

entra

# sempio definizione ascensore





CONTINUA ...

## Esempio coding@MIUR - completo

... CONTINUA

