








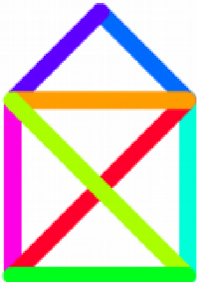



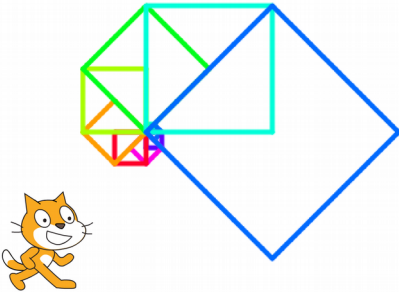
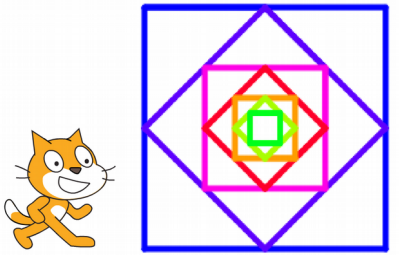


	DESCRIZIONE	SUGGERIMENTO	OBBIETTIVO
1	Titolo: quadrato Disegnare un quadrato	Muovere il gatto avanti e ruotare con le apposite funzioni 	 
2	Titolo: triangolo Disegnare un triangolo regolare	Un triangolo regolare ha gli angoli di 60°	 
3	Titolo: poligono Disegnare poligoni con numero di lati variabile	<ul style="list-style-type: none"> - Studia gli esempi precedenti - Utilizzare variabili -Un angolo di un poligono è calcolabile con la formula: $360^\circ / \text{numero di lati}$ 	  
4	Titolo: casetta Disegnare una casa con una "X" al centro senza ripassare su lati già disegnati	-Con il teorema di pitagora si può calcolare la lunghezza delle diagonali	 

5	<p>Titolo: poligoni</p> <p>Disegnare poligoni da 3 a 9 lati senza riscrivere il codice più volte</p>	<p>-Utilizzare variabili per gli angoli e il numero di lati</p> <p>-Utilizzare una funzione "ripeti"</p> 	
6	<p>Titolo: quadrati magici</p> <p>Disegnare una serie di quadrati costruendo ogni quadrato successivo sulla diagonale del quadrato precedente</p>	<p>La diagonale di un quadrato è uguale a: $\text{lato} * \sqrt{2}$</p> 	
7	<p>Titolo: zoom quadrati</p> <p>Disegnare una serie di quadrati costruendo ogni quadrato successivo sui punti medi dei lati del quadrato precedente</p>	<p>Il lato del quadrato successivo è uguale a: $(\text{lato}/2) * \sqrt{2}$</p>	

8

Titolo: stella quadrati

Disegnare una serie di quadrati costruendo ogni quadrato successivo ruotandolo rispetto al precedente

Utilizzare due "ripeti" uno all'interno dell'altro

