

Coding per Cubetto: programmi elementari (1)

- Scrivere un programma per ottenere un dato effetto:
 - Muovere *Cubetto* in avanti di 1 passo
 - Muovere *Cubetto* in avanti di 2 passi
 - Muovere *Cubetto* su un tratto ad ELLE (cavallo degli scacchi)
 - Far ruotare *Cubetto* di 1 giro su se stesso
 - Far fare a *Cubetto* un dietro-front
 - Indietreggiare *Cubetto* di 1 passo
 - Indietreggiare *Cubetto* di 2 passi

Coding per Cubetto: uso dei blocchi funzione (2)

- Scrivere un programma, con uso dei blocchi funzione, per ottenere un dato effetto:
 - Spostare *Cubetto* in avanti di 5 passi
 - Muovere *Cubetto* su un quadrato di 2 passi per lato e tornare al punto di partenza
 - Muovere *Cubetto* per girare attorno ad un quadrato (percorre un quadrato di 3 passi per lato e tornare al punto di partenza)
 - Muovere *Cubetto* in avanti senza mai fermarsi
 - Far ruotare a sinistra *Cubetto* su se stesso senza mai fermarsi