



Programma

Un programma è una lista di istruzioni per il computer.



Ad esempio

Una ricetta scritta per il computer.



Il gesto

Con un dito scrivi una lista in aria, riga dopo riga.



Algoritmo

Un algoritmo è la lista dei passi per risolvere un problema.



Ad esempio

La ricetta della torta,
passo dopo passo.



Il gesto

Conta i passi sulle
dita: uno, due, tre...



Sequenza

Una sequenza è una fila di istruzioni, una dopo l'altra. L'ordine conta.



Ad esempio

Prima le calze, poi le scarpe. Mai il contrario!



Il gesto

Metti le mani una dietro l'altra, in fila.



Bug

Un bug è un errore nel programma.



Ad esempio

Volevi girare a destra,
ma il robot gira a
sinistra.



Il gesto

Due dita sulla testa
come le antenne di un
insetto.



Debug

Fare debug vuol dire cercare il bug e correggerlo.



Ad esempio

Rileggi, prova, cambia una cosa sola, riprova.



Il gesto

Fai una lente con le mani e guarda dentro.



Ciclo

Un ciclo ripete le stesse istruzioni più volte.



Ad esempio

Salire le scale: un gradino, poi ripeti.



Il gesto

Fai girare le mani una sull'altra, come un mulinello.



Evento

Un evento è una cosa che succede e fa partire il programma.



Ad esempio

Suona la sveglia: mi alzo.



Il gesto

Batti le mani una volta sola.



Condizione

Con una condizione si sceglie: se succede questo, allora fai quello.



Ad esempio

Se piove, prendo l'ombrello.



Il gesto

Mani come i piatti di una bilancia: una su, una giù.



Variabile

Una variabile è una scatola con un nome, che ricorda un valore.



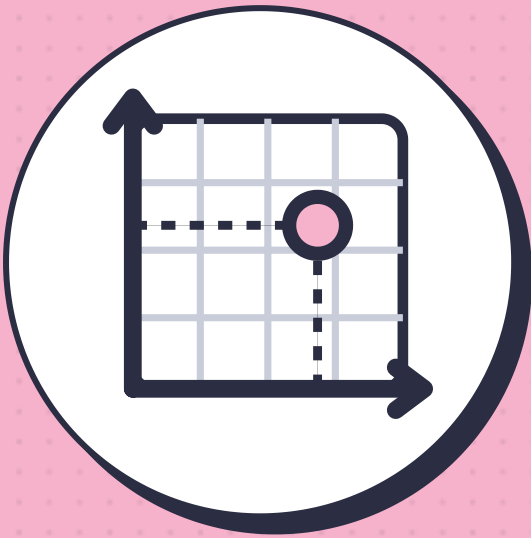
Ad esempio

Il punteggio di una partita.



Il gesto

Con le mani forma una scatola davanti a te.



Coordinate

Le coordinate dicono dove sta un punto: x va di lato, y va su e giù.



Ad esempio

La battaglia navale:
B4, colpito!



Il gesto

Un braccio dritto di
lato (x), l'altro dritto in
alto (y).



Numero a caso

Un numero a caso è un numero scelto dalla sorte.



Ad esempio

Il lancio di un dado.



Il gesto

Scuoti la mano chiusa e lancia un dado immaginario.



Funzione

Una funzione è un gruppo di istruzioni con un nome.



Ad esempio

«Lavati i denti» vuol dire tanti passi in una parola.



Il gesto

Fai finta di chiudere un pacchetto, poi chiamalo per nome.



Lista

Una lista è una variabile con tanti valori in fila.



Ad esempio

La lista della spesa.



Il gesto

Fai scendere un dito lungo una lista immaginaria.



0110
1001

Bit

**Un bit è l'informazione più piccola:
0 oppure 1.**



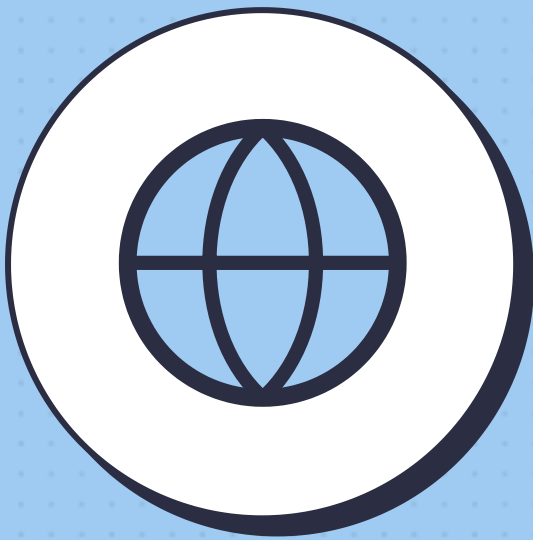
Ad esempio

Una luce spenta (0) o
accesa (1).



Il gesto

Mano chiusa vuol dire
0, mano aperta vuol
dire 1.



Internet

Internet è una rete di computer che si parlano tra loro.



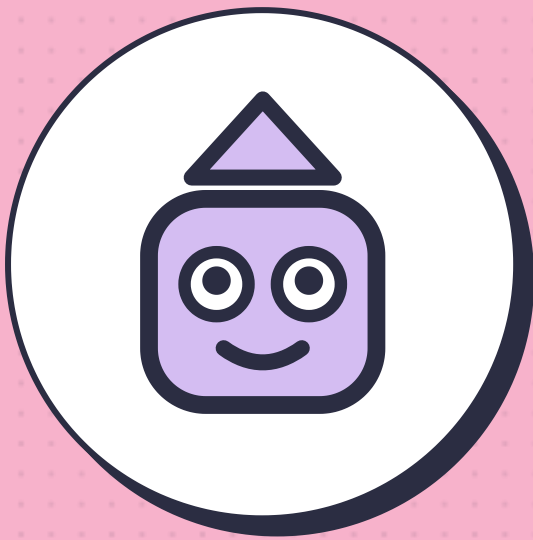
Ad esempio

Una posta velocissima che gira il mondo.



Il gesto

Intreccia le dita delle due mani, come una rete.



Intelligenza artificiale (IA)

**L'IA è un programma che impara da
tanti esempi.**



Ad esempio

Il telefono che
riconosce un gatto in
una foto.



Il gesto

Un dito sulla tempia,
poi indica tante cose
intorno a te.