

BREVE MANUALE D'USO DELLA VERSIONE ONLINE:

- è possibile usare il simulatore in modalità interattiva/programmazione
- scrittura programma: alla fine della scrittura di un programma è possibile scaricare sul proprio pc il file in formato txt con un click sul pulsante "Salva" al centro della schermata. Nella versione per smartphone (per ragioni di sicurezza) il download è bloccato.
- caricamento di un programma: è possibile caricare un programma dal disco locale facendo click sul pulsante "Carica" al centro della schermata
- per vedere il listato del programma nell'area di stampa è necessario selezionare "PRINT PR" e poi fare click su Start.

In allegato sono disponibili due programmi per la P101. In particolare "AngelaGame.txt" e "Pitagora.txt".

Per avviarli:

1. click su carica programma

2. vedere il listato: selezionare PRINT PR e poi Start. Disattivare PRINT PR dopo la stampa del listato.

3. Lancio del programma:

3.1 Pitagora: click su V (etichetta di avvio del programma) e poi digitare due numeri (i cateti del triangolo) seguiti da Start. Alla fine si otterrà l'ipotenusa.

3.2 Angela game: obiettivo arrivare per primi alla meta (stabilita dall'utente) per somme successive. Ciascun giocatore può scegliere un numero da una faccia di un dado (quindi da 1 a 6) con questa semplice regola: non si possono scegliere lo stesso numero dell'avversario e il numero sulla faccia opposta del dado (1-6, 2-5, 3-4). Si vince se si raggiunge esattamente il valore cercato. Si perde se l'avversario raggiunge la meta o se si supera la meta. Per avviarlo, dopo il caricamento digitare 36 V e poi coppie "giocata, Start", "giocata, Start" ... fino alla fine. 36 in questo caso è la meta e V l'etichetta di avvio del programma.

Per chi è interessato ai dettagli del gioco, basta leggere il file allegato. La versione di AngelaGame.txt disponibile nella cartella Programmi è quella a 115 istruzioni.

PROGRAMMAZIONE

Da questi link ([link1](#) e [link2](#)) è possibile scaricare la manualistica della P101.