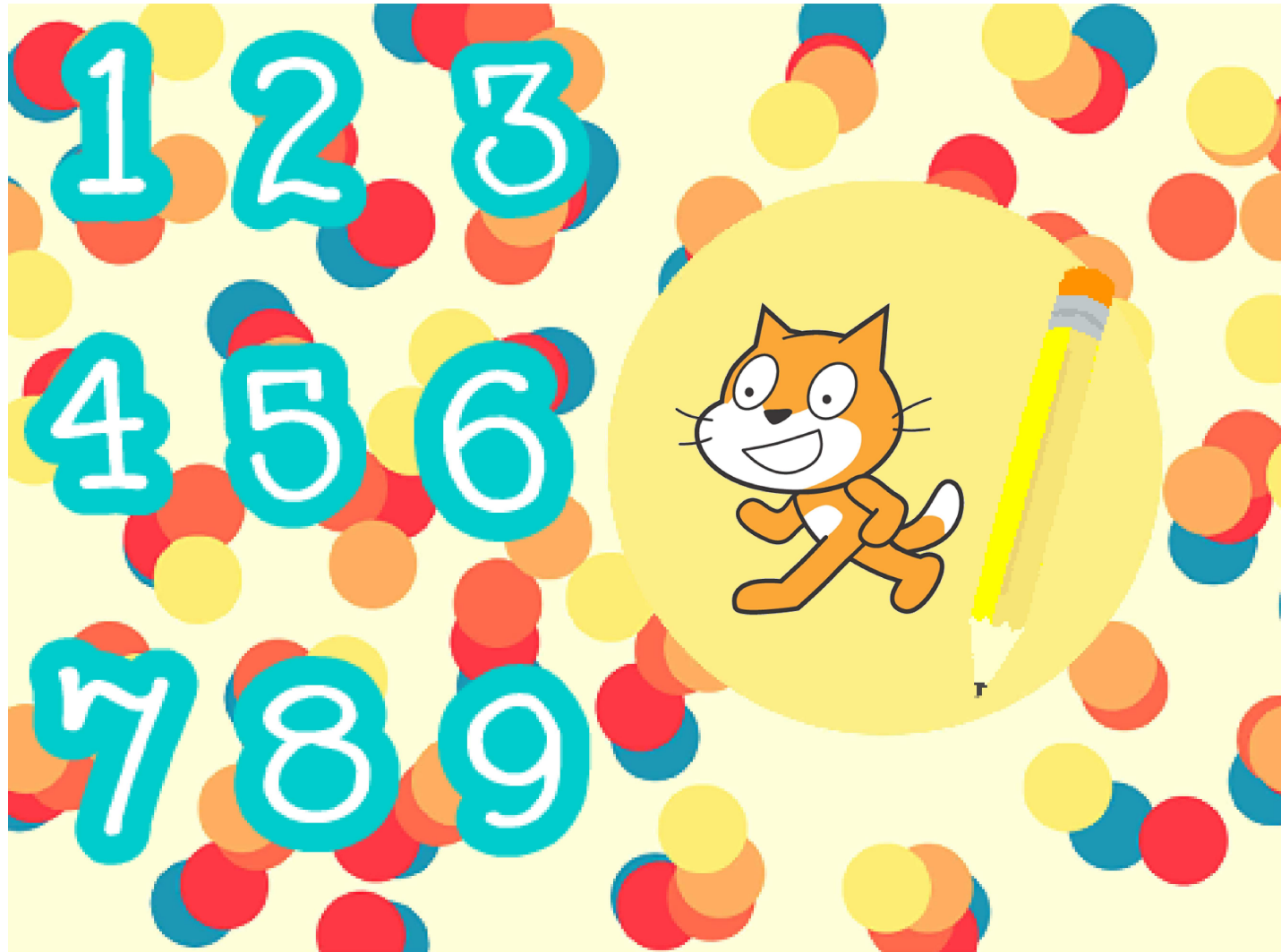


Il gatto che sa contare



Programmare, cosa significa?



Coding

```
#main program starts here
playAgain = 'yes'
while playAgain == 'yes' or playAgain == 'y':

    scenel()

    #use the makeChoice function to get
    #the player to decide which way to go
    firstChoice = makeChoice()

    #this if else statement will show the next
    #scene based on the players choice
    if firstChoice == '1':
        scene2A()
    else:
        scene2B()

    secondChoice = makeChoice()

    #this if else statement will show the next
    #scene based on the players choice
    if secondChoice == '1':
        goodEnd()
    else:
        badEnd()

print('Do you want to play again? (yes or no)')
playAgain = input()
```



Mitchel Resnik /1

- ⦿ Allievo di Seymour Papert
- ⦿ Direttore del Lifelong Kindergarten al MIT Media Lab
- ⦿ Nel 2006 realizza il software Scratch



Mitchel Resnik /2

"La maggior parte delle persone non diventerà un esperto di informatica o un programmatore, ma l'abilità di pensare in modo creativo, pensare schematicamente, lavorare collaborando con gli altri [...] sono cose che le persone possono usare, indipendentemente dal lavoro che fanno"

- - - - -

TEDxBeaconStreet, Novembre 2012:

Insegnamo ai bambini a programmare

Scratch

Il software può essere installato oppure utilizzato direttamente nel browser web

<http://scratch.mit.edu>

