

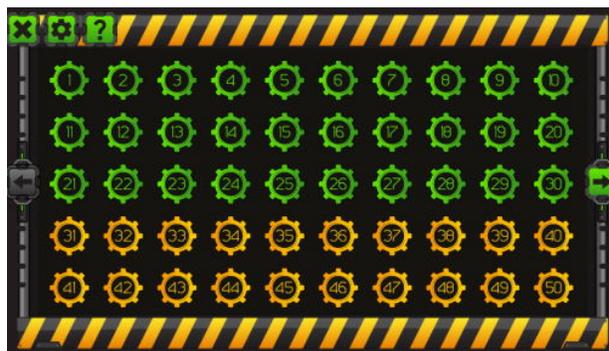
# Coding nel magazzino



*Coding nel magazzino* propone attività relative ai numeri da risolvere con i *Google blocks*; per utilizzarlo è necessario conoscere già l'utilizzo di questi blocchi, quindi è consigliato a chi ha già sperimentato attività iniziali (ad esempio [Blockly](#), [Code.org](#) o similari).

*Coding nel magazzino* può essere scaricato, in versione desktop, come allegato al testo [Software Didattico per la Scuola Primaria](#), oppure utilizzato on-line (con alcune funzioni ridotte) a [questo indirizzo](#).

## Menu e impostazioni



Avviando il software, dopo la schermata di avvio, viene visualizzato il menù che permette di accedere alle varie attività, numerate in sequenza. I pulsanti per accedere alle attività possono avere due colori diversi:

- Verde per le attività sbloccate: all'inizio l'unica attività disponibile è la n. 1. Le attività vengono sbloccate completando correttamente la precedente.
- Giallo per le attività ancora bloccate; vengono sbloccate procedendo con le attività.

Per avviare un'attività effettuare un click su un pulsante verde.

Cliccando sul pulsante in alto a sinistra viene visualizzata la finestra delle impostazioni generali.



Accendendo il primo interruttore (*Consegna semplificata*, di default spento) è possibile visualizzare, all'interno delle attività, le consegne in modo sintetico: vengono mostrate solo le parole essenziali e non la frase completa.

Di default la consegna è una frase completa. Ricavare le informazioni fa parte del compito.



Attivando l'interruttore *Consegne semplificate*, le frasi vengono sostituite da indicazioni più brevi, di più semplice lettura.



Il secondo interruttore, *Permetti di salvare il codice*, di default è acceso. Se acceso, nella schermata degli esercizi è presente un pulsante che permette di salvare/richiamare il codice che viene realizzato. Può essere utile sia per salvare l'intero algoritmo di un problema e richiamarlo/modificarlo in altri simili, sia per salvare parti di codice che possono essere richiamati all'interno di altre attività (ad esempio come controllare se un numero è pari): richiamando un codice salvato verranno eliminati eventuali blocchi già inseriti.

## Sbloccare le attività

Utilizzando il software con più utenti, come ad esempio a scuola, può risultare utile modificare manualmente il numero delle attività sbloccate.

Con il pannello *Impostazioni* aperto, premere i pulsanti **CTRL-H**.



Inserire la password *coding-neri* (se non è stata cambiata) e confermare con invio.



Inserire il numero fino al quale si intende sbloccare l'attività e premere il pulsante di conferma.

Il menù mostra immediatamente gli esercizi sbloccati fino al numero scelto.

Utilizzando il pulsante *Cambia password*, è possibile modificare la password di default:



Inserire due volte la nuova password e confermare con il pulsante verde.

La password viene salvata nel registro di sistema di *Windows* quindi, se venisse dimenticata, andrà eliminata la chiave relativa per ripristinare la password iniziale.

## La schermata delle attività



Avviando un'attività, viene presentato il problema da risolvere (in alto a destra).

Nell'area a destra verrà visualizzata l'animazione corrispondente al codice immesso.

I blocchi disponibili (a sinistra) vanno trascinati e agganciati tra loro nella seconda area, quella con il profilo verde.



Durante l'esecuzione dell'attività una freccia verde mantiene sincronizzato il codice che viene eseguito e l'animazione sulla destra.

Un'ombra vede sul blocco di ripetizione evidenzia che si è all'interno del blocco per ripetere più volte le istruzioni.

In alto ci sono due pulsanti verdi.



- Il pulsante per tornare al menù.
- Il pulsante per procedere all'attività seguente: questo pulsante è visibile solo se l'attività è stata completata.

Nell'area dove s compone il codice sono presenti il numero dell'attività aperta e tre pulsanti.



- Il pulsante per salvare il codice presente nella seconda area e per recuperarlo in seguito. Questo pulsante è visibile solo se nelle Impostazioni è acceso l'interruttore *Permetti di salvare il codice*.
- Il pulsante per eliminare tutto il codice inserito nell'area del codice.
- Il pulsante per avviare il codice (che si trasforma in pulsante per interrompere durante l'esecuzione).

Dalla undicesima attività, i numeri sono generati casualmente. In questo caso consiglio, dopo aver realizzato il codice, di avviarlo più volte, per verificarne la funzionalità in casi diversi.

In basso è presente uno slider per regolare la velocità del processo nell'esecuzione del codice.



Per eliminare blocchi inseriti, è sufficiente trascinarli fuori dalla seconda area. È però possibile anche effettuare un clic destro su un blocco, in modo da visualizzare il menù contestuale.



Nella finestra del menù contestuale sono presenti tre pulsanti:

- Duplica il blocco.
- Elimina il blocco.
- Chiudi il menù.

In alcune attività la colonna di sinistra, che contiene i blocchi disponibili, è vuota. I blocchi sono già nell'area del codice, ma non collegati tra loro; l'attività richiede di organizzarli, come in un puzzle.

In queste attività il pulsante per eliminare il codice inserito è sostituito dal pulsante per ricominciare l'attività.



Il puzzle viene utilizzato talvolta per facilitare l'attività, altre volte per far utilizzare determinati blocchi, altre ancora per proporre lo stesso problema e farlo risolvere con modalità diverse.

# Le attività

Vengono ora riportate le "soluzioni" delle varie attività. Molte attività possono essere risolte con modalità diverse, quindi questi sono solo esempi per la soluzione.

La consegna generale spiega chi è l'utente e introduce l'attività che verrà proposta:

*Sei il nuovo addetto al computer che gestisce le spedizioni di un magazzino.  
Il tuo compito iniziale è preparare il codice per caricare i pacchi sui nastri trasportatori.*

## Attività da 1 a 10

Ogni gruppo di attività mostra inizialmente indicazioni generali.

*Ora inizierai ad inserire il codice per gestire le spedizioni del magazzino.  
Chiedi la preparazione dei pacchi: ne verranno preparati 8 numerati progressivamente.  
Inserisci le istruzioni per inviarli seguendo le consegne che ti vengono mostrate.  
Premi il pulsante azzurro per avviare la procedura*

## Esercizio 1

In ogni attività è poi presente la consegna (che può essere semplificata nel testo, impostando il relativo interruttore nel pannello *Impostazioni*).

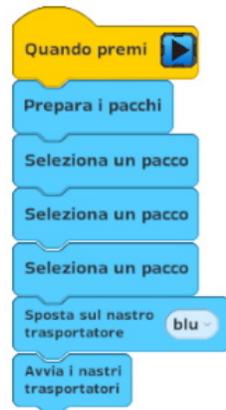
Durante l'esecuzione del codice, una freccia verde

*Sposta sul nastro trasportatore rosso il primo pacco.*



## Esercizio 2

*Sposta sul nastro trasportatore blu il terzo pacco.*



## Esercizio 3

Viene introdotto il pulsante *Ripeti n. volte*.

L'attività potrebbe essere risolta anche con una serie di blocchi che l'utente già conosce; il codice sarebbe funzionante, anche se sarebbero necessari molti blocchi.

*Sposta sul nastro trasportatore rosso tutti i pacchi.*



## Esercizio 4

Questa attività è proposta come puzzle: l'utente deve quindi utilizzare il blocco *Ripeti n. volte*.

*Sposta sul nastro trasportatore blu i primi tre pacchi.*



## Esercizio 5

Seguono alcune attività che possono essere risolte con blocchi di ripetizione in successione.

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i primi quattro pacchi e su quello blu gli altri quattro.*



## Esercizio 6

Anche in questo caso l'attività è un puzzle e richiede quindi l'utilizzo dei blocchi di ripetizione.

*Sposta sul nastro trasportatore blu i primi due pacchi e su quello rosso gli ultimi due.*



## Esercizio 7

Anche le attività 7, 8 e 9 si presentano come puzzle; le differenze tra i codici sono minime: richiedono di riflettere sull'ordine preciso nel quale si ripetono le attività.

*Sposta sul nastro trasportatore rosso solo i pacchi con i numeri di codice pari.*



## Esercizio 8

*Sposta sul nastro trasportatore rosso solo i pacchi con i numeri di codice dispari.*



## Esercizio 9

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con i numeri di codice pari e su quello blu quelli con i numeri di codice dispari.*



## Esercizio 10

*Sposta sul nastro trasportatore rosso il pacco con il codice maggiore e su quello blu quello col codice minore.*



# Attività da 11 a 20

I numeri dei pacchi, ancora da 1 a 8, sono ora disposti casualmente. Non è quindi più possibile utilizzare come riferimento il posto di un pacco, ma va considerato il valore del suo codice.

Questo gruppo di attività propone le variabili e il confronto tra di esse.

Vengono utilizzate le variabili *Codice pacco selezionato* e *Numero giallo* (il numero di riferimento presente nella consegna).

Sono introdotti i blocchi di condizione: *Se ...* e *Se ... altrimenti ...*

Un'ulteriore difficoltà è data dall'inclusione della condizione nel blocco di ripetizione.

*Sei stato spostato in un'altra zona del reparto.*

*Vengono ancora preparati pacchi numerati da 1 a 8, ma sono sistemati in ordine casuale.*

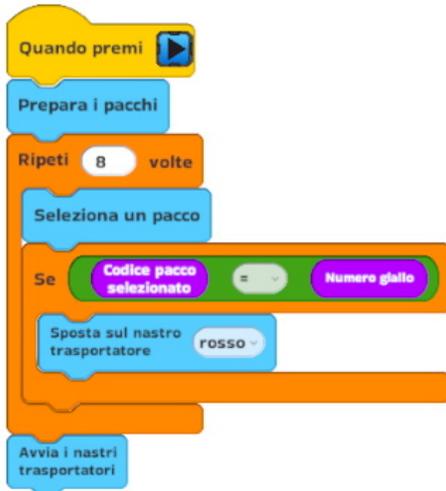
*Controlla il numero giallo di riferimento in alto a destra.*

*Per riuscire a completare le spedizioni ti verranno forniti nuovi blocchi di codice.*

## Esercizio 11

La prima attività è presentata come puzzle, per facilitare la selezione dei nuovi blocchi, indispensabili per la soluzione, e il loro utilizzo.

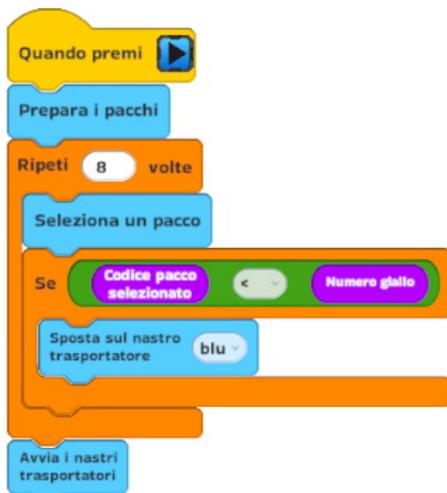
*Sposta sul nastro trasportatore rosso il pacco con il codice uguale al numero giallo.*



## Esercizio 12

Simile alla precedente, ma stavolta non è un puzzle. I blocchi vanno scelti nella colonna a sinistra.

*Sposta sul nastro trasportatore blu i pacchi con il codice minore del numero giallo.*



## Esercizio 13

Viene introdotto il blocco *Se ... altrimenti ...*

*Sposta sul nastro trasportatore rosso il pacco con il codice uguale al numero giallo.*

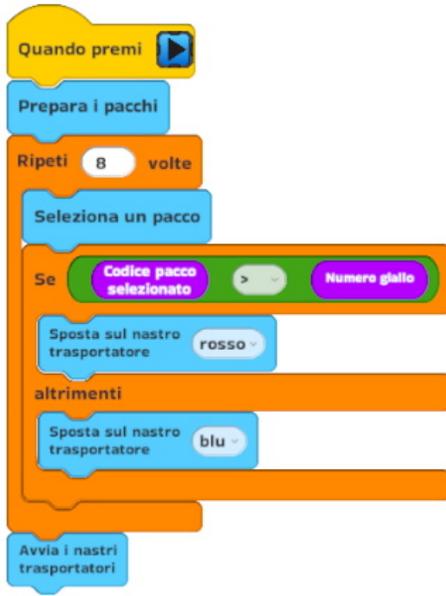
*Sposta sul nastro blu tutti gli altri pacchi.*



## Esercizio 14

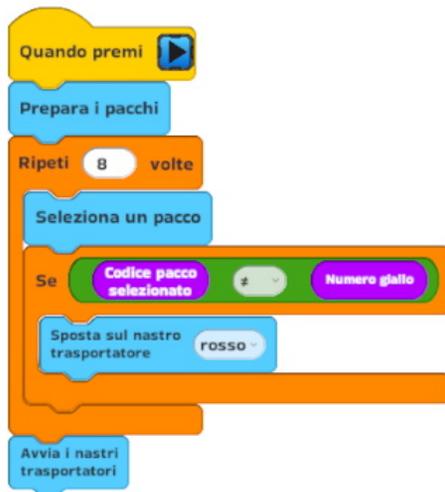
*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice maggiore del numero giallo.*

*Sposta sul nastro blu tutti gli altri pacchi.*



## Esercizio 15

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice diverso dal numero giallo.*



## Esercizio 16

Questo è un puzzle: può essere risolto impostando il confronto del codice come maggiore di 5 (come nell'esempio), oppure minore di 6.

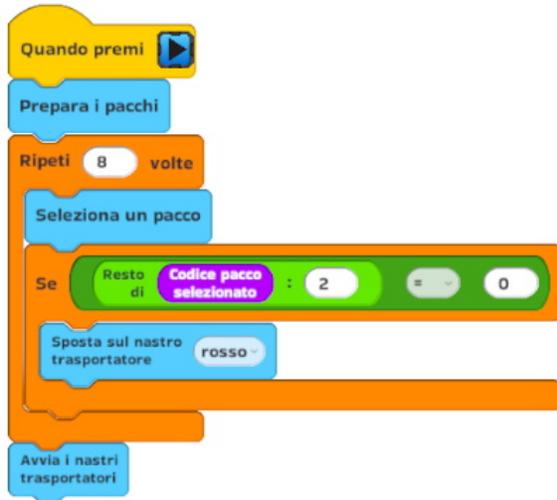
*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con i codici fino al 5 compreso e su quello blu tutti gli altri.*



## Esercizio 17

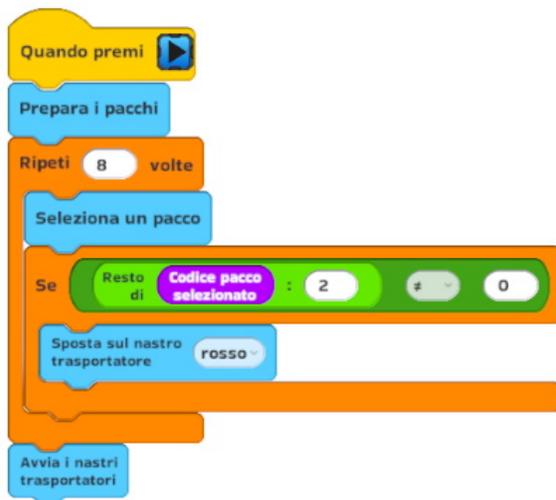
Viene introdotto il codice per calcolare se un numero è pari o dispari; questo richiede di includere più blocchi l'uno nell'altro. Anche questo è un puzzle, in modo da facilitare la selezione dei blocchi da utilizzare.

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con i codici pari.*



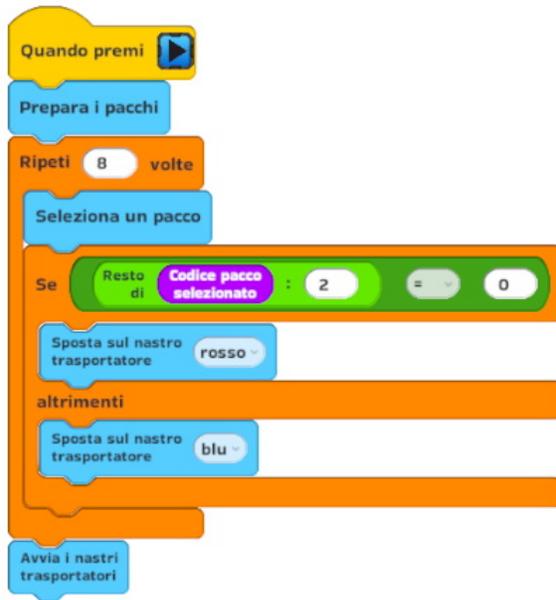
## Esercizio 18

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con i codici dispari.*



## Esercizio 19

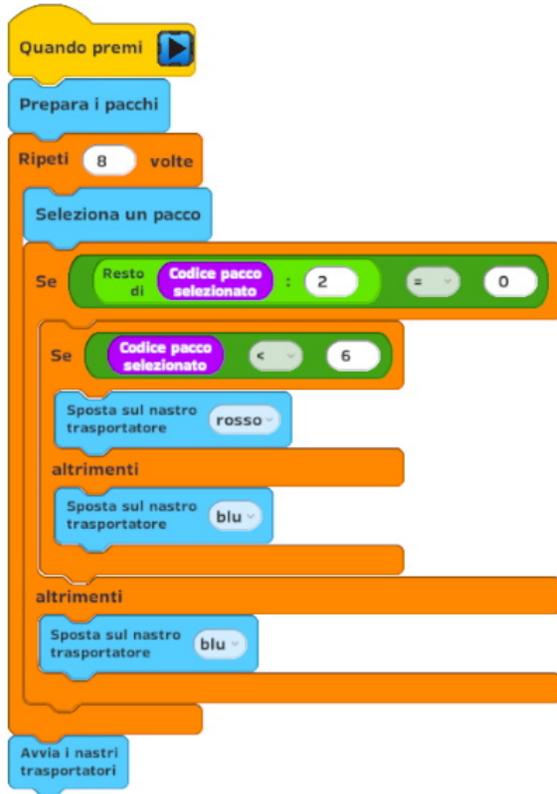
*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con i numeri pari e su quello blu quelli con i numeri dispari.*



## Esercizio 20

Vengono proposte due condizioni; questo richiede di includere due blocchi di condizione l'uno nell'altro.

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con i codici pari minori di 6.  
Sposta sul nastro blu tutti gli altri pacchi.*



# Attività da 21 a 30

Ora i numeri non sono più da 1 a 8, ma da 1 a 100. In realtà questo non costituisce una difficoltà maggiore per l'algorithmo e l'utente può utilizzare algoritmi già sperimentati.

la difficoltà ora, oltre alla comprensione della richiesta, è scegliere quali blocchi di condizione utilizzare e se/come includerli uno nell'altro.

*Vieni nuovamente spostato in un'altra zona del reparto.  
Ora i pacchi hanno codici con numeri casuali da 1 a 100.*

## Esercizio 21

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice uguale al numero giallo.  
Sposta sul nastro blu tutti gli altri pacchi.*



## Esercizio 22

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice diverso dal numero giallo.*

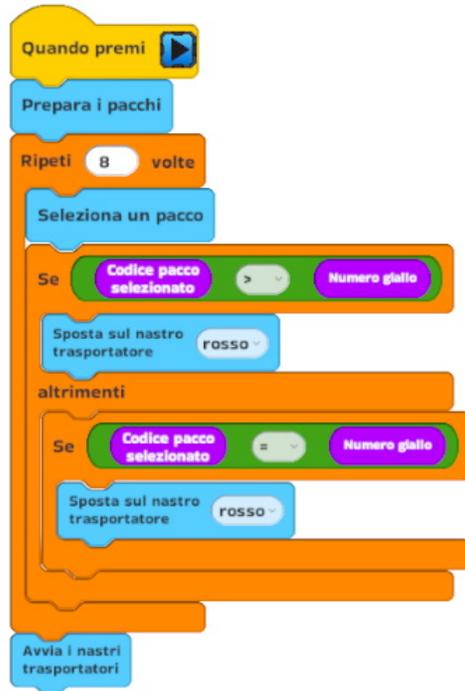
*Sposta sul nastro blu tutti gli altri pacchi.*



## Esercizio 23

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice maggiore o uguale al numero giallo.*

(puzzle)

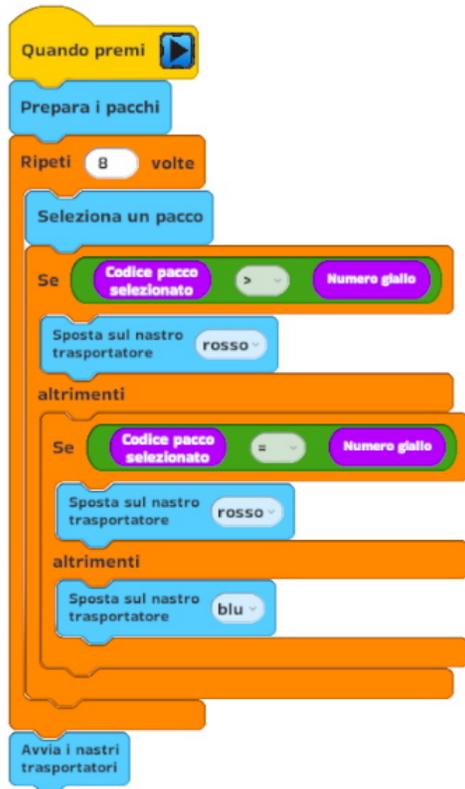


## Esercizio 24

Le attività 24 e 25, entrambe proposte come puzzle, propongono lo stesso problema: la seconda soluzione, che richiede di riflettere sul fatto "se non maggiore o uguale" corrisponde a "minore", richiede un algoritmo più semplice.

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice maggiore o uguale al numero giallo.*

*Sposta sul nastro trasportatore blu tutti gli altri pacchi.*



## Esercizio 25

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice maggiore o uguale al numero giallo.*  
*Sposta sul nastro trasportatore blu tutti gli altri pacchi.*



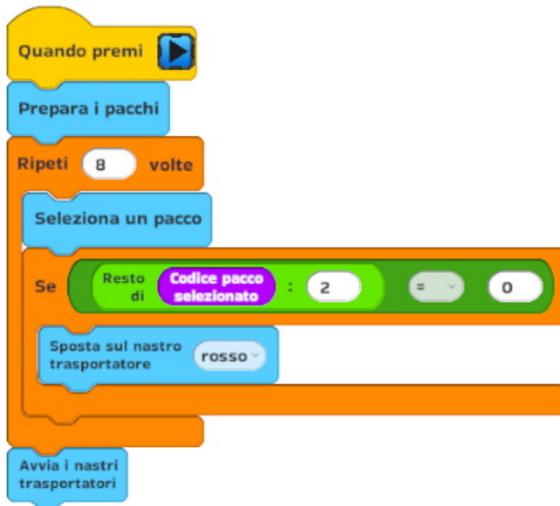
## Esercizio 26

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con i codici maggiori di 50 e su quello blu quelli con i codici minori di 50.*



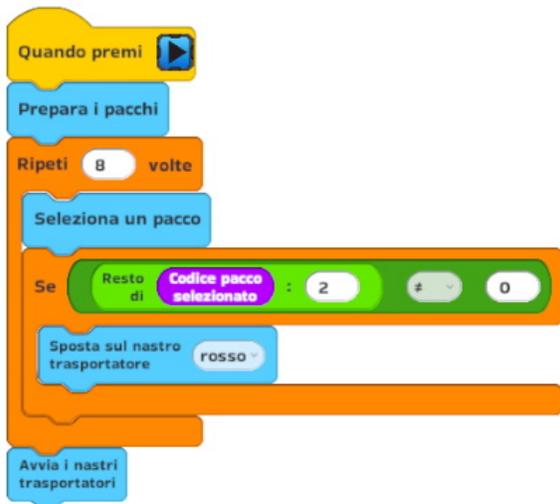
## Esercizio 27

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice pari.*



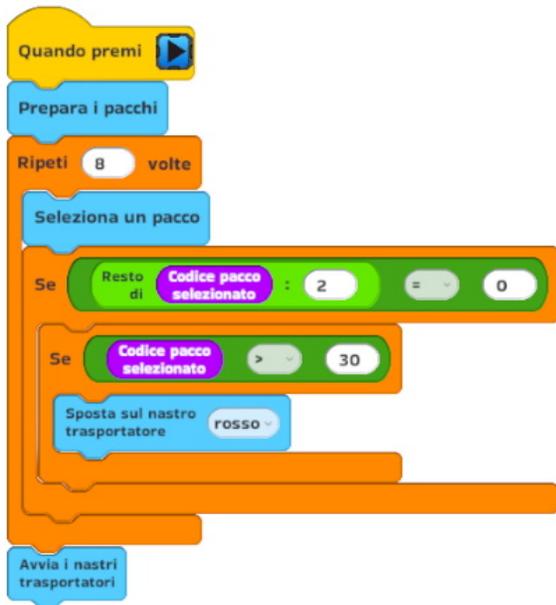
## Esercizio 28

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice dispari.*



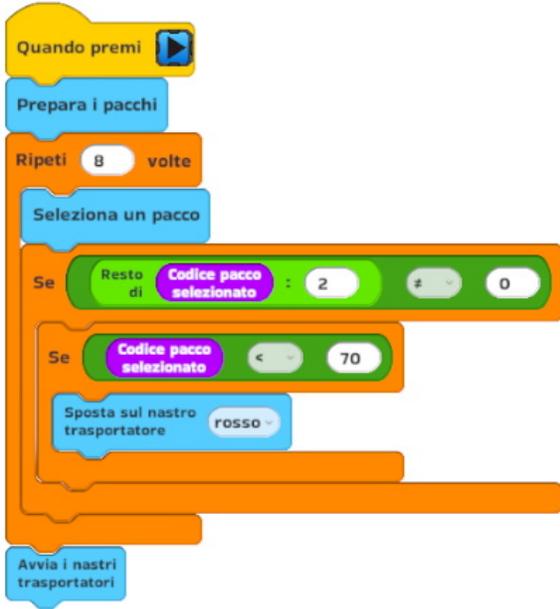
## Esercizio 29

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice pari e maggiore di 30.*



## Esercizio 30

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice dispari e minore di 70.*



# Attività da 31 a 40

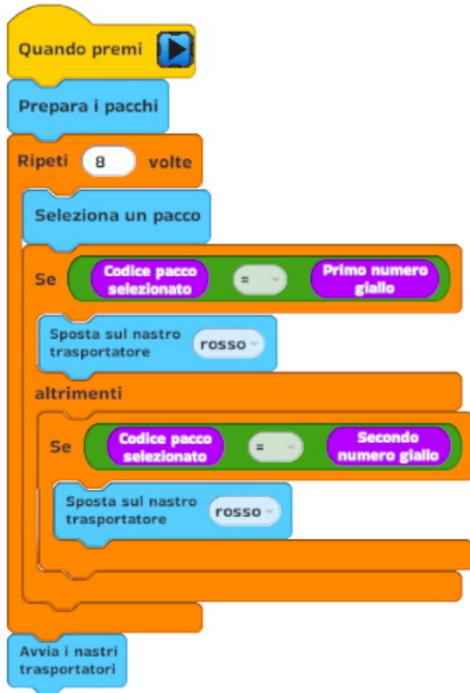
Ora i numeri di riferimento (i numeri gialli) sono due. Questo richiede di utilizzare più volte i blocchi condizionali inclusi uno nell'altro.

In ogni attività è necessario riflettere per utilizzare correttamente i blocchi *Se ...* oppure *Se ... altrimenti ...*. In caso di difficoltà, un'utile strategia potrebbe essere quella di usare sempre il blocco *Se ... altrimenti ...*, lasciando vuoto lo spazio inutile.

*Riceverai ancora pacchi che hanno codici con numeri casuali da 1 a 100.  
Ora però i numeri gialli sono due.*

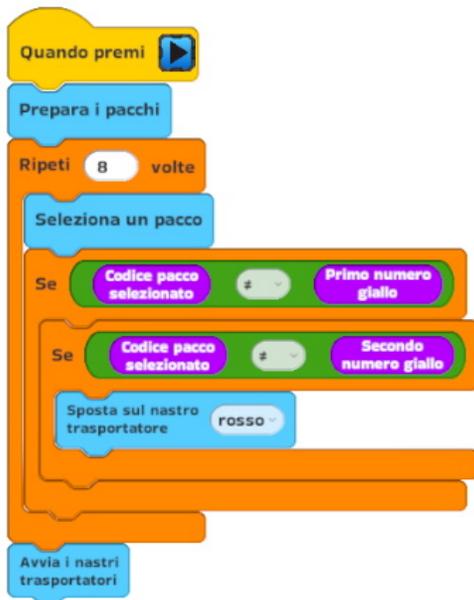
## Esercizio 31

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con i codici uguali ai numeri gialli.*



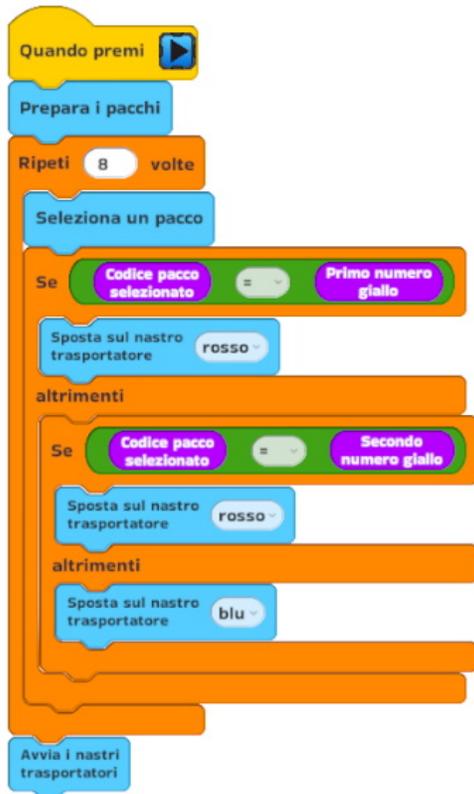
## Esercizio 32

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con i codici diversi dai due numeri gialli.*



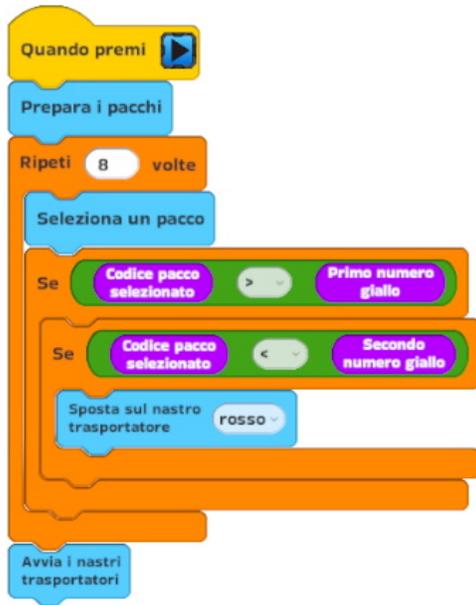
## Esercizio 33

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice uguale ai due numeri gialli e sul blu gli altri.*



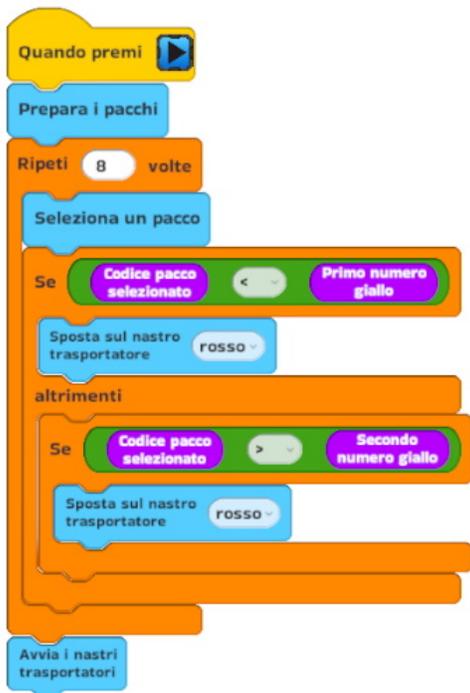
## Esercizio 34

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice compreso tra i due numeri gialli.*



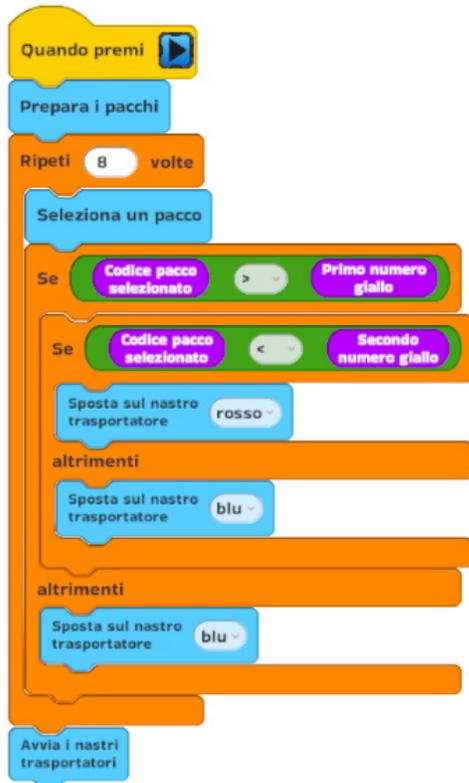
## Esercizio 35

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice esterno ai due numeri gialli.*



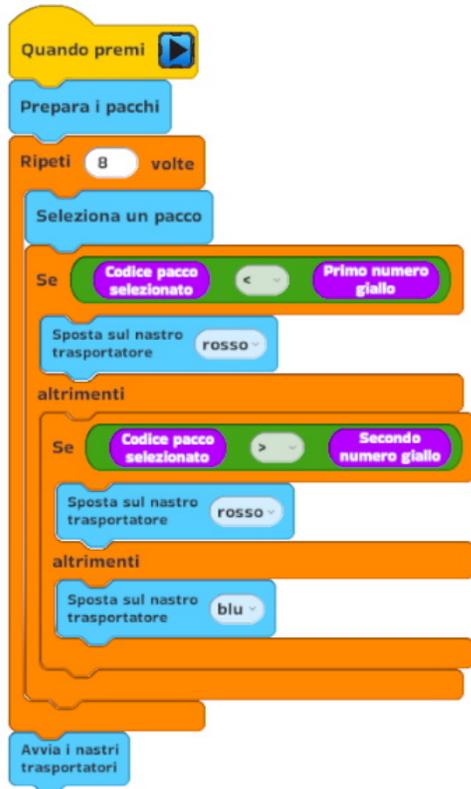
## Esercizio 36

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice compreso tra i due numeri gialli.*  
*Sposta sul nastro trasportatore blu gli altri pacchi.*



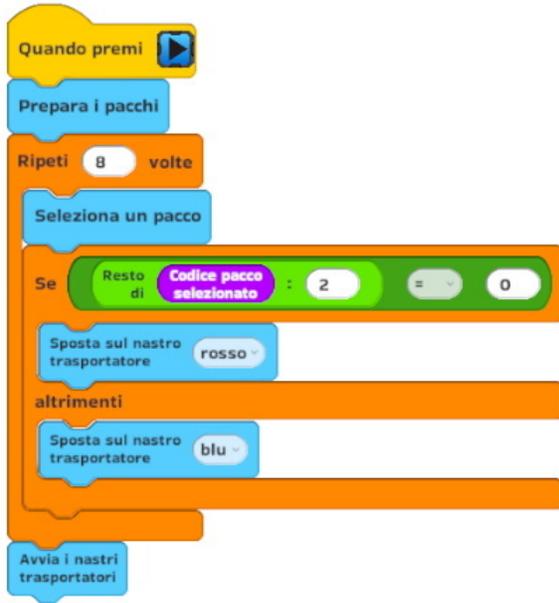
## Esercizio 37

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice esterno ai due numeri gialli.*  
*Sposta sul nastro trasportatore blu gli altri pacchi.*



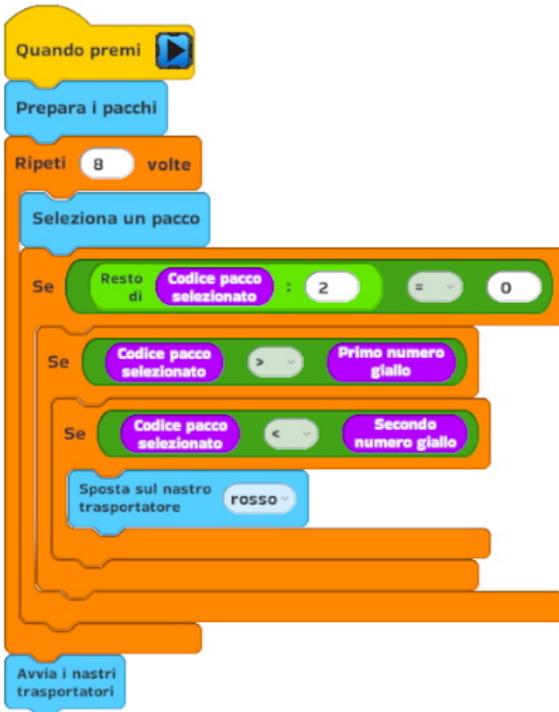
## Esercizio 38

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice pari.  
Sposta sul nastro trasportatore blu i pacchi con il codice dispari.*



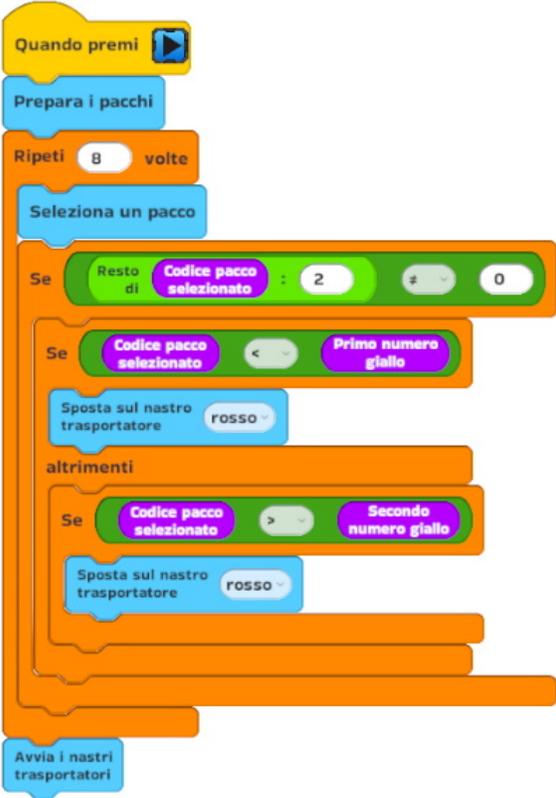
## Esercizio 39

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice pari compreso tra i due numeri gialli.*



# Esercizio 40

*Sposta sul nastro trasportatore rosso i pacchi con il codice dispari esterno ai due numeri gialli.*



# Attività da 41 a 50

I tipi di blocchi di codice stanno aumentando. Sono quindi disponibili ora pulsanti per aprire le schede contenenti solo una tipologia di blocco:



Il colore facilita la catalogazione, ma sarebbe utile iniziare a chiamare i gruppi di blocchi con i loro nomi corretti:

- Blocchi evento
- Blocchi azione
- Blocchi controllo
- Blocchi operazione
- Blocchi variabile

*Ci sono alcuni problemi sui nastri trasportatori: nella consegna ti verrà segnalato il numero massimo di pacchi che puoi caricare su un nastro. Ora i tipi di blocchi di codice sono molti: puoi ricercarli anche utilizzando i pulsanti a sinistra.*

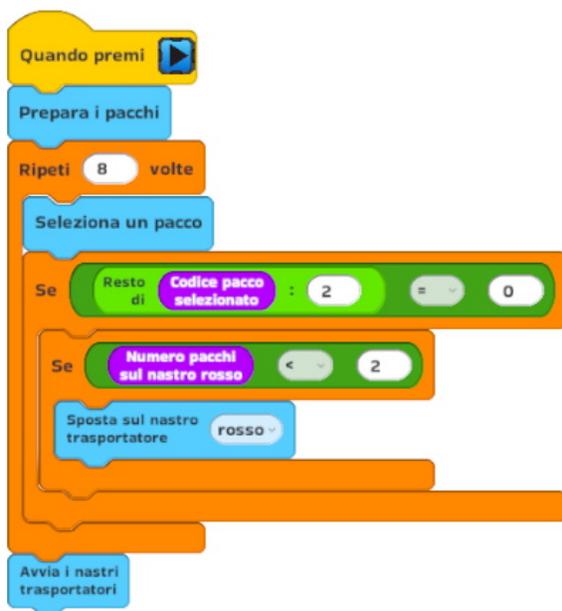
## Esercizio 41

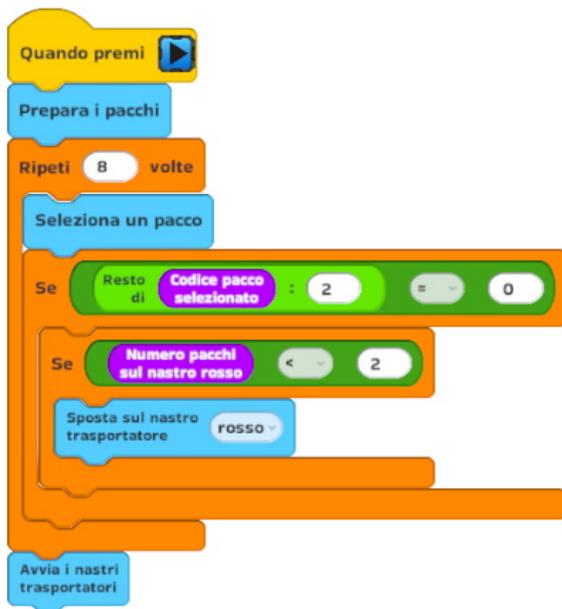
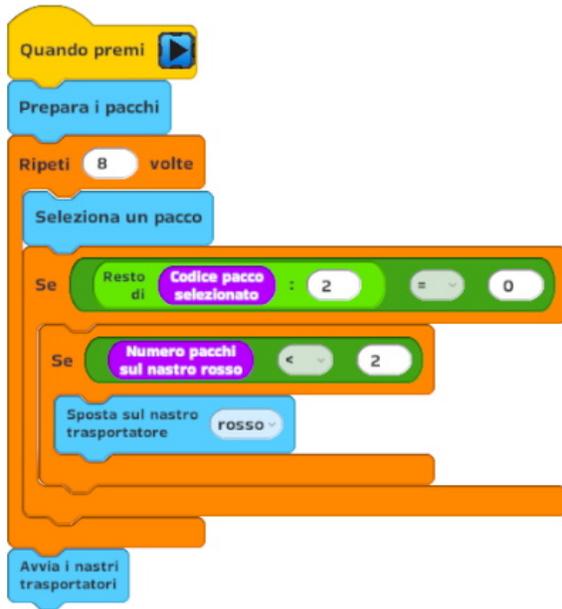
Le prime cinque attività sono pressochè identiche. Ci sono molti modi diversi per risolverle; un'utile attività potrebbe essere quella di confrontare algoritmi diversi: i tre esempi riportati per l'attività 41 sono tutti funzionanti, ma il numero di passaggi del codice varia tra l'uno e l'altro. Consiglio di riflettere sulle azioni compiute dal computer. Quale di questi codici è il più funzionale? (quello che compie un numero minore di passaggi). È possibile "contare" i passaggi rallentando con lo slider l'esecuzione delle attività e avviando più volte le azioni (i numeri generati sono diversi e quindi vi sono variazioni).

- Nel primo esempio tutti i blocchi vengono controllati, anche quando è inutile perchè il nastro trasportatore è già carico.
- Nel secondo esempio i controlli vengono terminati quando il nastro trasportatore è carico, ma vengono ancora selezionati tutti i pacchi.
- Nel terzo esempio le attività vengono interrotte quando

Visto che le consegne sono molto simili, potrebbe essere utile salvare un algoritmo e recuperarlo nelle attività seguenti, modificando solo i parametri: questo per riflettere su quello che è un "modello di algoritmo".

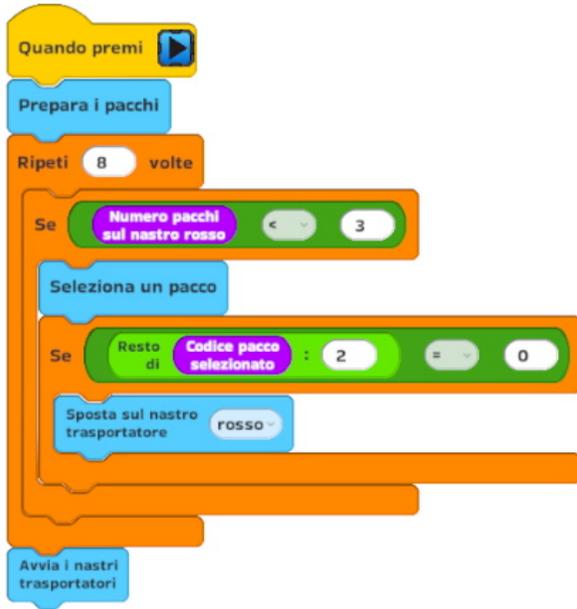
*Sposta sul nastro trasportatore rosso due pacchi con il codice pari.*





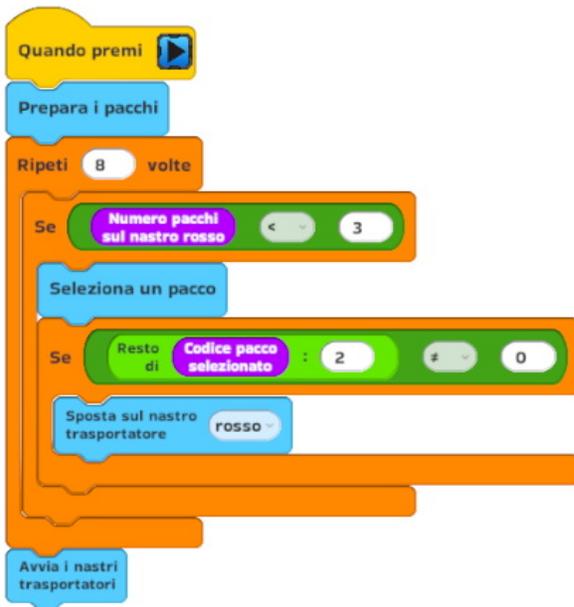
## Esercizio 42

*Sposta sul nastro trasportatore rosso tre pacchi con il codice pari.*



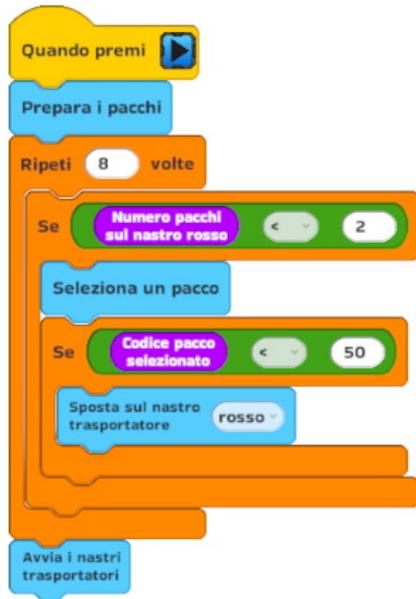
## Esercizio 43

*Sposta sul nastro trasportatore rosso tre pacchi con il codice dispari.*



## Esercizio 44

*Sposta sul nastro rosso due pacchi con il codice minore di 50.*



## Esercizio 45

*Sposta sul nastro blu tre pacchi con il codice maggiore di 50.*

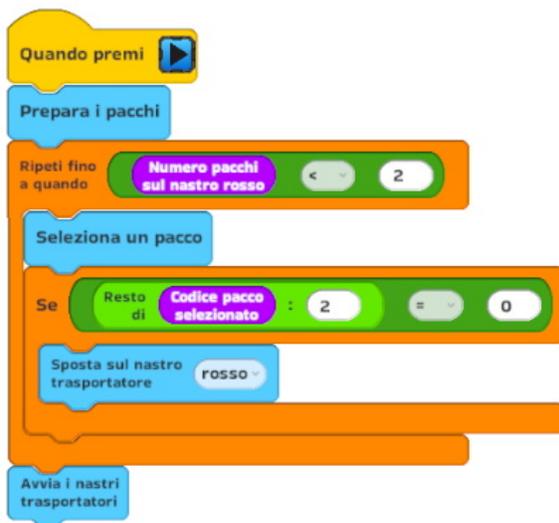


*I tecnici del computer si sono resi conto che l'attività potrebbe essere più efficiente con un nuovo tipo di blocco.  
Prova con il blocco "Ripeti fino a quando ..." e il computer dovrà fare meno calcoli.*

## Esercizio 46

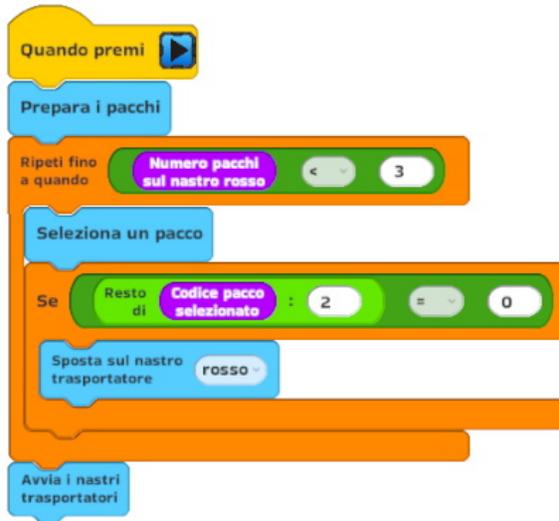
Vengono riproposte le stesse 5 attività del gruppo precedente, ma ora il blocco *Ripeti n. volte* è sostituito dal blocco *Ripeti mentre ...*. Con questo blocco si possono eliminare le azioni inutili; è quindi utile riflettere sulla funzionalità del codice: un codice più veloce, che non esegua passaggi inutili.

*Sposta sul nastro trasportatore rosso due pacchi con il codice pari.*



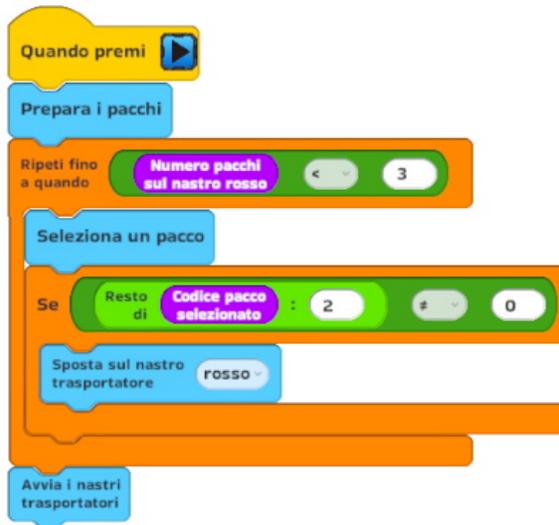
## Esercizio 47

*Sposta sul nastro trasportatore rosso tre pacchi con il codice pari.*



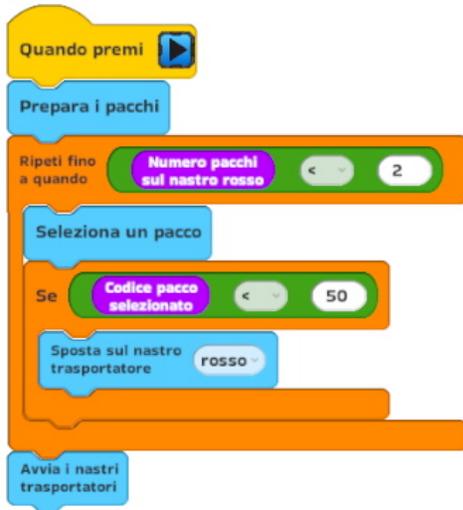
## Esercizio 48

*Sposta sul nastro trasportatore rosso tre pacchi con il codice dispari.*



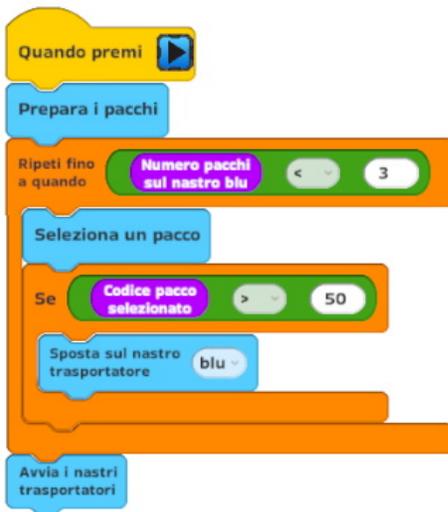
## Esercizio 49

*Sposta sul nastro trasportatore rosso due pacchi con il codice minore di 50.*



## Esercizio 50

*Sposta sul nastro trasportatore blu tre pacchi con il codice maggiore di 50.*



# Attività da 51 a 60

Questo è l'ultimo gruppo di attività ai nastri trasportatori. Poi verranno introdotte attività sulle serie di numeri.

I blocchi non sono più sempre 8; viene introdotta la nuova variabile *Numero blocchi preparati*.

*Sei stato davvero eccezionale.  
Ti verrà proposto un ultimo blocco di attività ai nastri trasportatori, poi sarai promosso al reparto per la generazione dei codici.  
Attenzione: ora non sai quanti pacchi ti arriveranno.*

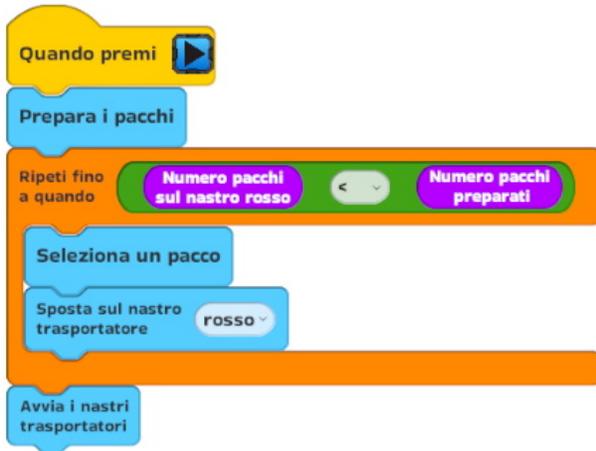
## Esercizio 51

Questa attività e le seguenti possono essere risolte sia utilizzando il blocco *Ripeti n. volte* che utilizzando il blocco *Ripeti mentre ...*.

Nelle successive riporto solo un metodo, per brevità.

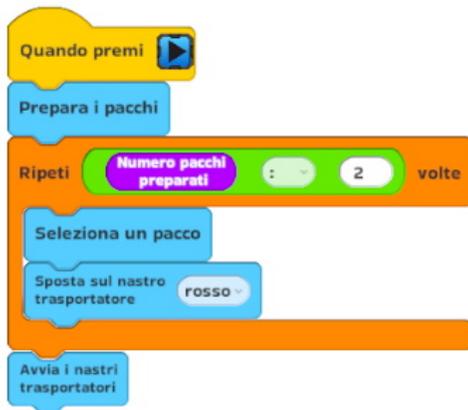
*Sposta sul nastro trasportatore rosso tutti i pacchi.*





## Esercizio 52

*Riceverai un numero di pacchi pari.  
Sposta sul nastro trasportatore rosso metà dei pacchi.*



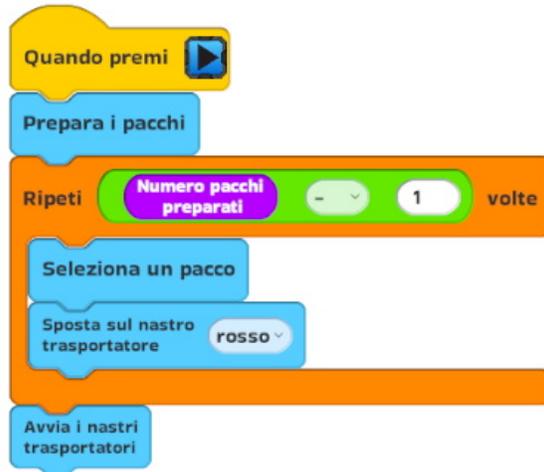
## Esercizio 53

*Riceverai un numero di pacchi pari.  
Sposta sul nastro rosso metà dei pacchi e sul nastro blu l'altra metà.*



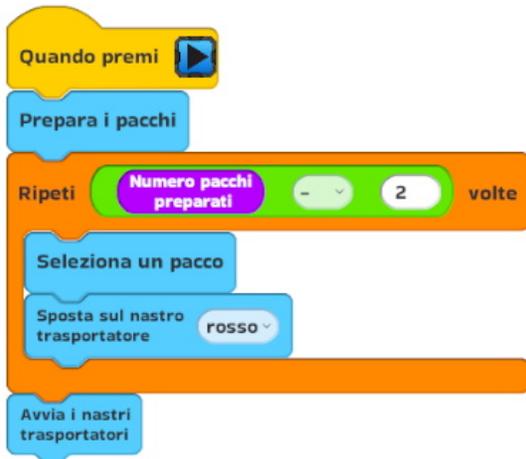
## Esercizio 54

*Sposta sul nastro rosso tutti i pacchi meno l'ultimo.*



## Esercizio 55

*Sposta sul nastro rosso tutti i pacchi meno gli ultimi due.*



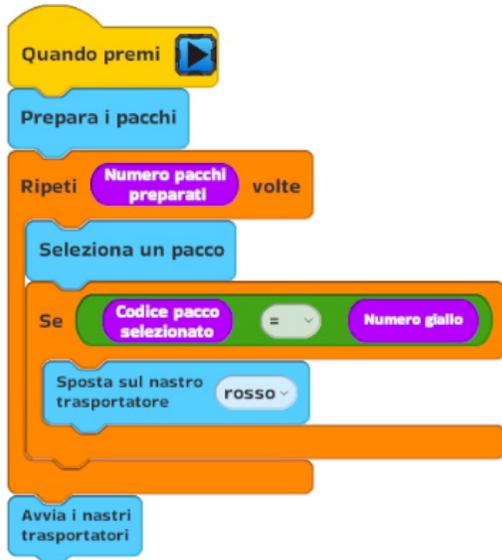
## Esercizio 56

*Sposta sul nastro rosso tutti i pacchi meno il primo e l'ultimo.*



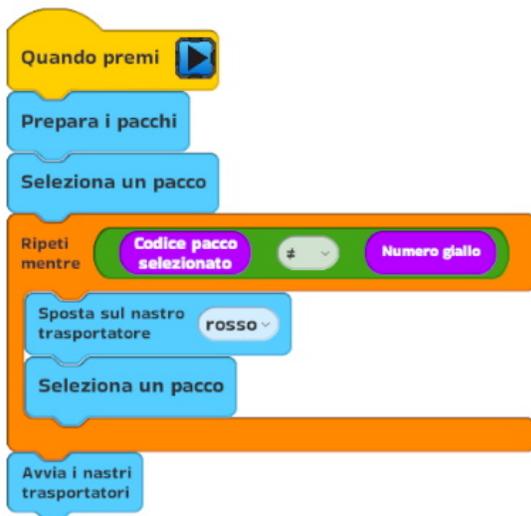
## Esercizio 57

*Sposta sul nastro rosso il pacco con il codice uguale al numero giallo.*



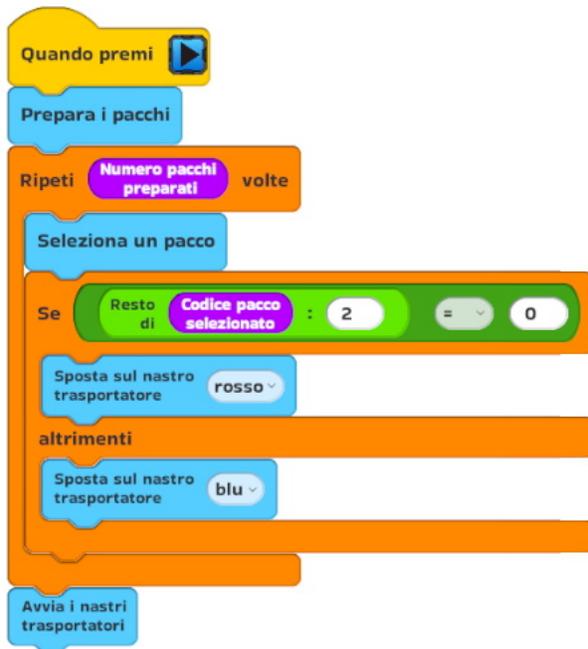
## Esercizio 58

*Sposta sul nastro rosso tutti i pacchi prima di quello con il codice uguale al numero giallo.*



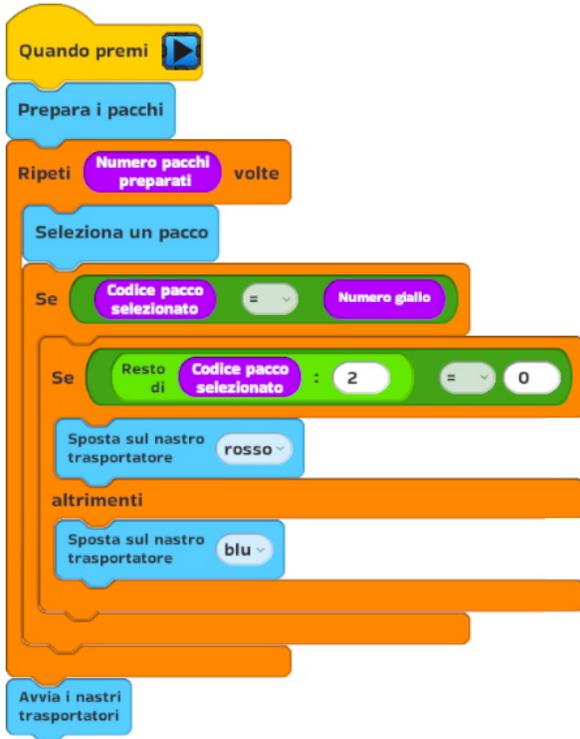
## Esercizio 59

*Sposta sul nastro rosso tutti i pacchi che seguono quello con il codice uguale al numero giallo.*



## Esercizio 60

*Sposta il pacco con il codice uguale al numero giallo.  
Se il numero è pari spostalo sul nastro rosso, se è dispari spostalo sul nastro blu.*



# Attività da 61 a 70



Lo "spostamento" nel nuovo ambiente richiede nuovi blocchi di programmazione. Non sono più presenti i blocchi relativi ai pacchi e ai nastri trasportatori, sostituiti dai blocchi relativi alle etichette.

Le attività nel nuovo ambiente esplorano l'utilizzo delle variabili.

Le variabili sono già state utilizzate per recuperare valori (i numeri gialli, il numero dei blocchi e il numero dei blocchi sui nastri trasportatori); ora viene richiesto anche di impostarne il valore, con i blocchi *Imposta a ...*.

Per semplificare l'attività, sono stati nascosti i blocchi di controllo non utili in questa fase.

*Ti sei meritato una promozione. Ora sarai addetto al reparto di etichettatura.*

*Dovrai realizzare il codice che stampa il numero sulle etichette.*

*Attenzione: ora non sai quanti pacchi ti arriveranno.*

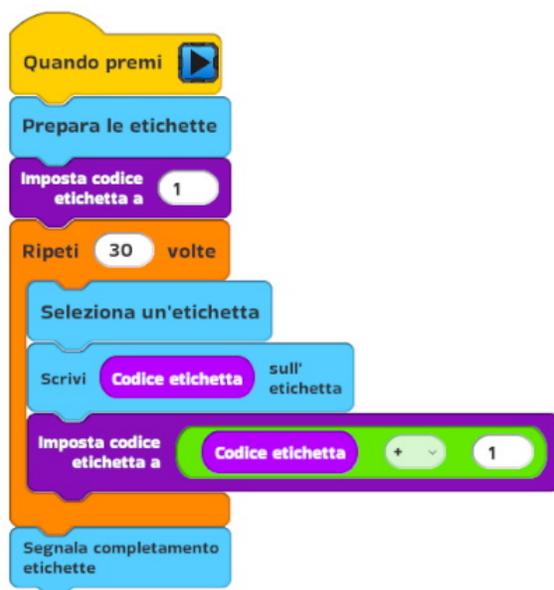
*Te ne verranno inviate 30 per volta.*

*Al termine segnala di aver completato.*

## Esercizio 61

Per la soluzione è necessario impostare la variabile *Codice etichetta* inizialmente, e poi modificarne il valore aggiungendo 1 ad ogni passaggio.

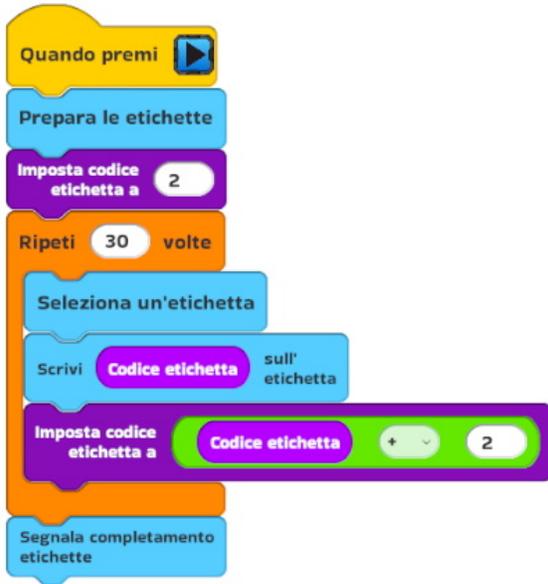
*Stampa tutte le etichette con i numeri da 1 a 30.*



## Esercizio 62

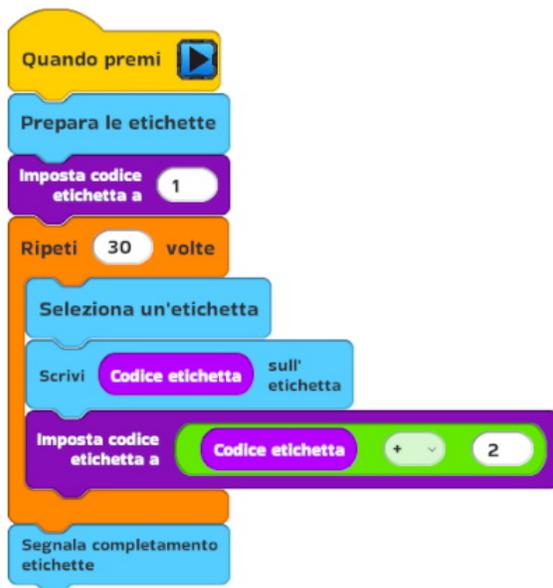
Nelle attività fino al n. 64 l'algoritmo è lo stesso dell'attività precedente: variano solo i valori attribuiti alla variabile *Codice etichetta*.

*Stampa tutte le etichette con numeri pari iniziando da 2.*



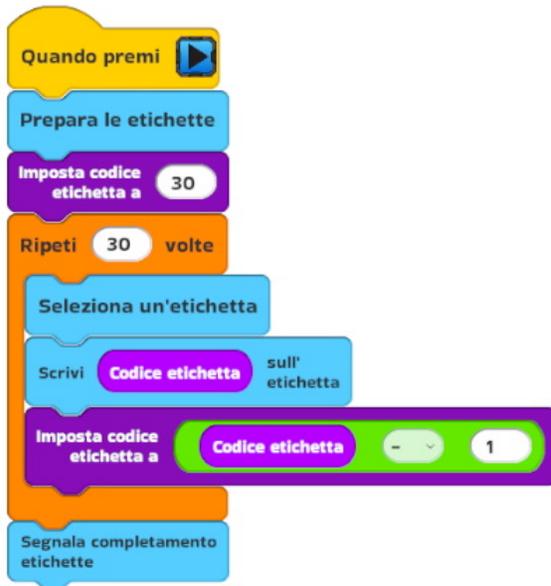
## Esercizio 63

*Stampa tutte le etichette con numeri dispari iniziando da 1.*



## Esercizio 64

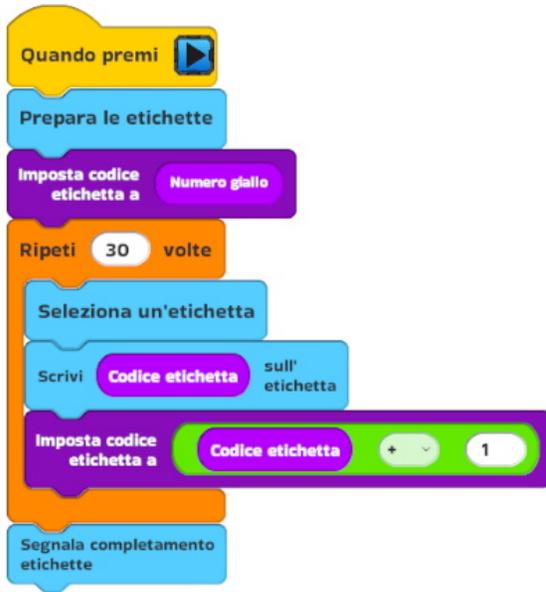
*Stampa le etichette in ordine regressivo, iniziando da 30 fino a 1.*



## Esercizio 65

Simile alle attività precedenti, ma è necessario utilizzare anche la variabile *Numero giallo*.

*Stampa tutte le etichette in ordine progressivo iniziando da quella mostrata dal numero giallo.*



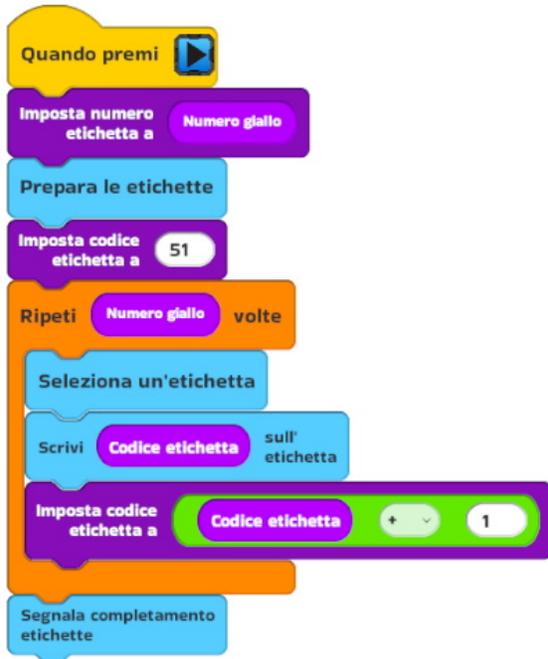
Amche il numero delle etichette diventa una variabile da controllare via codice.

*Perfetto!*

*Ora il numero di etichette da preparare non è più 30: ti verrà segnalato ogni volta.*

## Esercizio 66

*Prepara il numero di etichette indicate dal numero giallo.  
Stampale in ordine progressivo iniziando dal numero 51.*



## Esercizio 67

*Prepara il numero di etichette indicate dal primo numero giallo.  
Stampale in ordine progressivo iniziando dal secondo numero giallo.*



## Esercizio 68

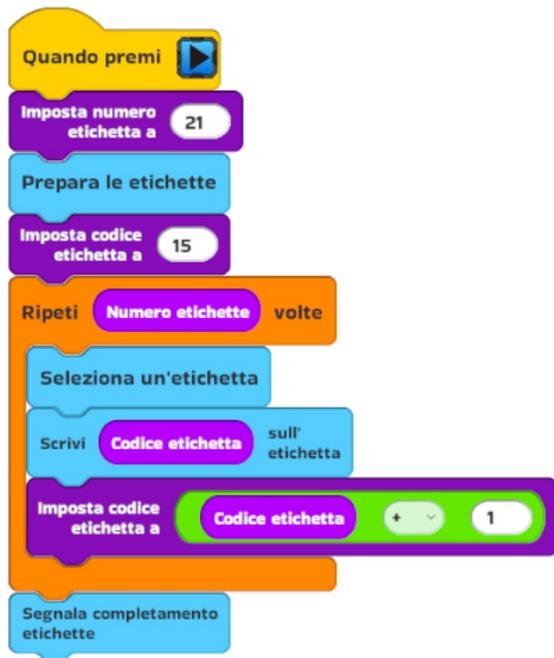
*Prepara il numero di etichette indicate dal primo numero giallo.  
Stampale in ordine regressivo iniziando dal secondo numero giallo.*



## Esercizio 69

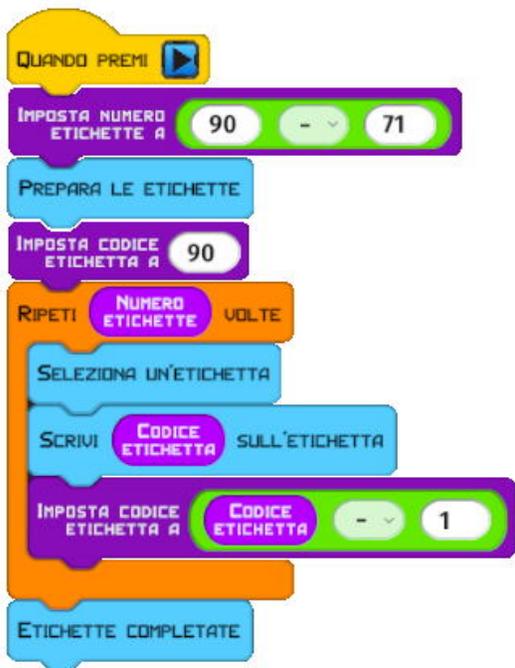
È ora richiesto di calcolare anche il numero delle etichette da stampare; è possibile calcolarlo a mente (come nell'esempio dell'es. 69), o inserire il calcolo nei blocchi (come nell'es. 70).

*Prepara e completa le etichette con i numeri da 15 a 35 in ordine progressivo.*



## Esercizio 70

*Prepara e completa le etichette con i numeri da 90 a 72 in ordine regressivo.*



```

whenClicked
  setLabelNumber 90 71
  prepareLabels
  setLabelCode 90
  repeat (number of labels)
    selectLabel
    writeLabelCode labelCode onLabel
    setLabelCode labelCode 1
  endRepeat
  labelsComplete

```

QUANDO PREMI

IMPOSTA NUMERO ETICHETTA A 90 - 71

PREPARA LE ETICHETTE

IMPOSTA CODICE ETICHETTA A 90

RIPETI NUMERO ETICHETTE VOLTE

SELEZIONA UN'ETICHETTA

SCRIVI CODICE ETICHETTA SULL'ETICHETTA

IMPOSTA CODICE ETICHETTA A CODICE ETICHETTA - 1

ETICHETTE COMPLETATE