

L IGRA

L IGRA razvija strategijo pri zasedanju ploskev na tabli s 16 polji (4X4). Učenec se uči na svojih napakah, kot tudi na optimalni strategiji, ki jo uporablja računalnik.

Opis: Na kvadratni plošči sta postavljeni dve črki L, računalnikova in igralčeva. V vsaki potezi je igralec dolžan prestaviti svoj L, če tega ne more, izgubi. Na plošči sta tudi dva kvadrata, ki ju igralec, potem ko je prestavil svoj L, če hoče, premakne, tako da čimbolj ovira nasprotnika. Če hoče igralec igro končati, vtipka štiri ničle (0,0,0,0).

MATRIKA

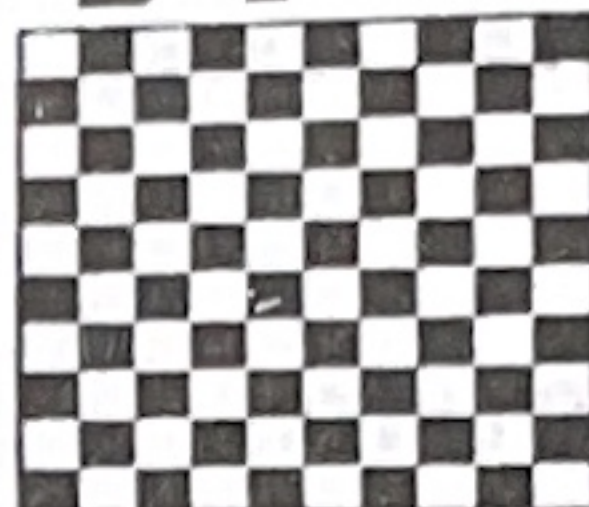
MATRIKA JE matematična, logična in kombinatorna igra pri kateri učenec išče optimalne rešitve v dialogu s programom v mikroročunalniku.



Mikroročunalniški center

PREDSTAVLJA

MATRIKO



Način igre je iz matrike, ki je napolnjena s števili, dobiti čimvečjo vsoto. Igralec sme izbirati števila le iz vrstice, spectrum pa le iz stolpca. Pri izbiri števila se premikaš po vrstici s tipkama S (levo) in B (desno). Ko dosežeš željeno polje pritisneš 0 (ničlo).

TENIS

V igri dva igralca igrata tenis. Svoja loparja premikata s tipkama Q in A oz. P in ENTER.