



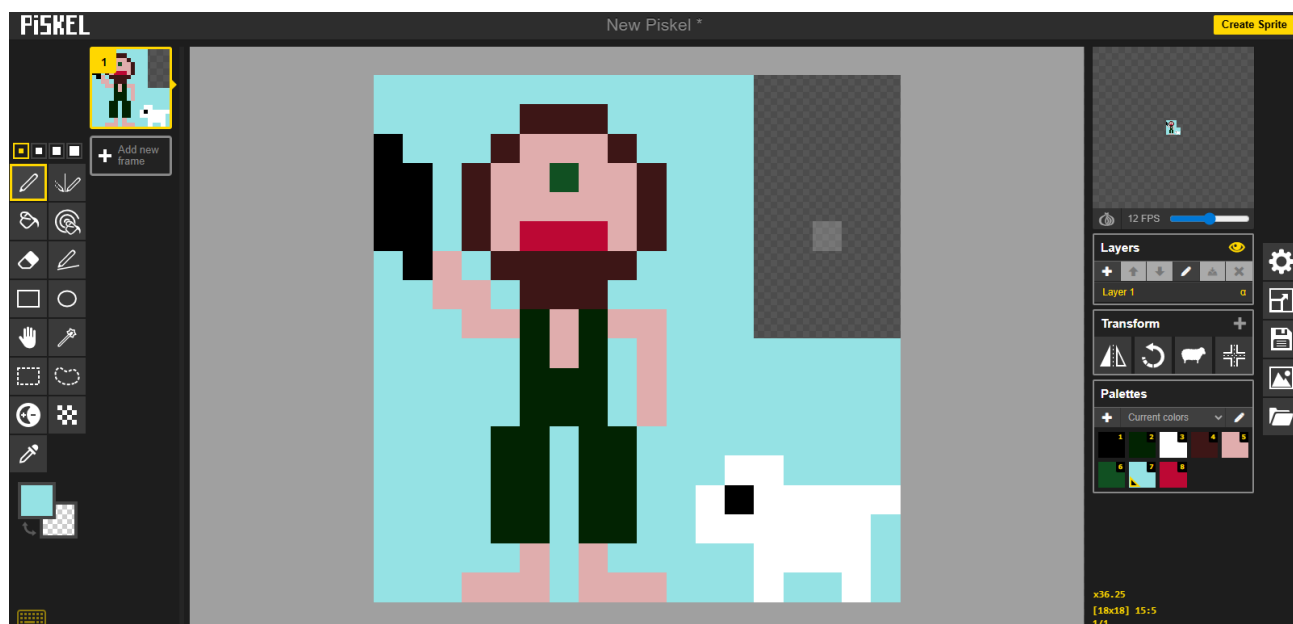
Realizați o imagine pixelart cu ciclopul și marinarii!

Folosește blocuri ArTeC și placa de bază!



Lucrează în aplicația Piskelapp!

<https://www.piskelapp.com/kids/>

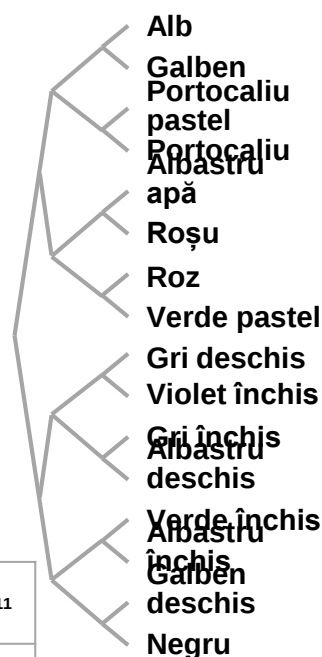




**Completați grila pătrată de mai jos
conform regulilor.**

Colorare binară (binară) La
 capetele unui diagramă
 arborescentă veți vedea culori,
 la care puteți accesa printr-un
 proces decizional „sus-jos”.
 Pentru a selecta culoarea
 fiecărui câmp, începeți din
 centru și continuați în sus sau
 în jos pe ramurile diagramei, pe
 baza elementelor secvenței
 numerice asociate cu acel câmp,
 până la culoarea pe care doriți
 să o selectați. De exemplu: 101
 -> sus - jos - sus 0100 -
 > jos - sus - sus - jos - jos

1111	1111	1111	1111	0101	0101	0101	0101	0101	1111	1111	1111
1111	1111	1111	1111	0101	0111	0011	0111	0101	1111	1111	1111
1111	1111	1111	1111	0101	0111	0111	0111	0101	1111	1111	1111
1111	0100	0100	0101	0101	0101	0101	0101	0101	0101	0100	0100
1111	0100	0100	0101	0111	0111	0111	0111	0111	0101	0100	0100
1111	0101	1111	0101	0111	1110	1110	1110	0111	0101	1111	0101
1111	0101	1111	0101	0111	1110	1110	1110	0111	0101	1111	0101
1100	1100	1100	0101	0101	0101	0101	0101	0101	0101	1100	1100
1100	1111	1100	1111	0101	0101	1111	0101	0101	1111	1100	1111
1111	1111	1111	1111	0101	0101	1111	0101	0101	1111	1111	1111
1111	1111	1111	1010	1010	1010	1111	1010	1010	1010	1111	1111
1111	1111	1111	1010	1010	1010	1111	1010	1010	1010	1111	1111





Desenați marinari greci mari și mici!

Scala înseamnă calcularea numărului total de operații necesare pentru a transforma o formă mai mică într-una mai mare, păstrând în același timp raportul dintre laturile formei neschimbat.

Desenați nava greacă ca pe un gigant pe baza grilei mici.

Sfat: numărați cu atenție pătratele și colorați-le în ordinea corectă. Puteți eticheta axele x și y (1,2,3... și a, b, c...).

