

HTML #5 Realizzare applicazioni responsive utilizzando le Media Queries

Conoscere i tre principali modi per includere un foglio di stile CSS in un file HTML.

HTML #4 Tre modi per includere un CSS in un file HTML

Conoscere i tre principali modi per includere un foglio di stile CSS in un file HTML.

HTML #3 CSS

Utilizzare il linguaggio CSS per personalizzare la struttura di un sito WEB.

HTML #2 Link

Utilizzare i link per: realizzare collegamenti tra pagine HTML o navigare più facilmente attraverso le sezioni delle stessa pagina.

HTML #1 Titoli, Paragrafi, Liste, Immagini, Ritorni a capo

Realizzare una pagina HTML che preveda l'utilizzo dei tag principali per inserire Titoli, Paragrafi, Liste, Immagini e Ritorni a capo.

C++ #16 Realizzazione di un gioco di combattimento con i Pokemon

Realizzare un programma che implementi un gioco di combattimento tra Pokemon utilizzando il linguaggio di programmazione C++.

C++ #15 Realizzazione di una Slot Machine

Realizzare un programma che implementi una Slot Machine utilizzando il linguaggio di programmazione C++.

C++ #14 Realizzazione del tris

Realizzare un programma che implementi il gioco del TRIS utilizzando il linguaggio di programmazione C++.

Java #1 Come realizzare il gioco della tombola in Java – La tombola Fanese

Realizzare il gioco della tombola utilizzando il linguaggio di programmazione Java. Un progetto realizzato dagli alunni della classe terza del Istituto Tecnico Commerciale di Fano, Zaninati Luca, Cesarotti Valentina, Cuccaroni Edoardo, Bartoli Luca con la supervisione del Prof. Emanuele Tonucci

Robot EV3 Mindstorm – Come far curvare un Robot (Driving Base)

Imparare ad utilizzare i servomotori del Kit EV3 Mindstorm al fine di eseguire traiettorie curve.