

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++ #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++.

Braccio Tinkerkit Arduino

Pilotare il braccio robotico Tinkerkit tramite Arduino e 2 Joystick

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

C++ #13 Realizzazione del gioco dell'oca in C++

Realizzare un programma che implementi il gioco dell'oca utilizzando il linguaggio di programmazione C++.

C++ #12 Realizzare un programma per creare ASCII Art con le matrici

Realizzare un programma per creare immagini utilizzando le matrici in stile ASCII Art. Attraverso il codice può essere inoltre aggiunto il senso del movimento.

C++ #11 Realizzare un programma per creare i gruppi di lavoro in modo casuale

Realizzare un programma per creare i gruppi di lavoro in modo casuale utilizzando il linguaggio di programmazione C++. Il programma prevede di utilizzare una codifica intera per associare ad ogni persona un numero (ad esempio sfruttando l'ordine alfabetico dei cognomi di ogni partecipante).

C++ #10 Esercizi con le strutture

Esercizi utili per testare le proprie conoscenze nell'ambito dei linguaggi di programmazione strutturata relativamente all'utilizzo delle strutture.

C++ #9 Scrittura e Lettura da File

Gestire la lettura e la scrittura su file utilizzando le relative funzioni c++.