

Είμαι ένα εξαιρετικά έξυπνο χαρτί.

Ας παίξουμε τρίλιζα. Εγώ ο **υπολογιστής** θα έχω το **X (Χι)** και ξεκινάω **πρώτος**.

Κίνηση 1:

Βάλε X σε μια γωνία.

Κίνηση 2:

ΕΑΝ ο άλλος παίκτης δεν έβαλε O στην απέναντι γωνία

ΤΟΤΕ βάλε X στην απέναντι γωνία από την κίνηση 1.

ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ βάλε X σε μια ελεύθερη γωνία.

Κίνηση 3:

ΕΑΝ υπάρχουν 2 X και ένα κενό σε μια γραμμή

ΤΟΤΕ βάλε X στο ελεύθερο κενό σε αυτή τη γραμμή.

ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΕΑΝ υπάρχουν 2 O και ένα κενό σε μια γραμμή

ΤΟΤΕ βάλε X σε αυτό το κενό.

ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ βάλε X σε μια ελεύθερη γωνία.

Κίνηση 4:

ΕΑΝ υπάρχουν 2 X και ένα κενό σε μια γραμμή

ΤΟΤΕ βάλε X στο ελεύθερο κενό σε αυτή τη γραμμή.

ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΕΑΝ υπάρχουν 2 O και ένα κενό σε μια γραμμή

ΤΟΤΕ βάλε X σε αυτό το κενό.

ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ βάλε X σε μια ελεύθερη γωνία.

Κίνηση 5:

Βάλε X στο ελεύθερο κενό.

«Το έξυπνο χαρτί» είναι μια προσαρμοσμένη έκδοση μιας δραστηριότητας που δημιουργήθηκε από τους Peter McOwan και Paul Curzon του Queen Mary University of London με την υποστήριξη του EPSRC και της Google:

<https://teachinglondoncomputing.org/resources/inspiring-unplugged-classroom-activities/the-intelligent-piece-of-paper-activity/>



Αυτός ο πόρος διατίθεται από το Raspberry Pi Foundation με άδεια χρήσης Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International Public License (CC BY-NC-ND 4.0). Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την άδεια αυτή, ανατρέξτε στην ηλεκτρονική διεύθυνση creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0.