



**Mondragon
Unibertsitatea**

**Goi Eskola
Politeknikoa**



ZURE LEHEN JOKO INTERAKTIBOA

```
print (-----)
#Process only worksheet which have
for sheet in wb:
    str1 = "input
    sheetName = s
    print ("----- Sheet name
    filename4create
    filename4createFolder = file
if (sheet
```

Praktika honen helburu nagusia, ikasleei programazioaren mundu harrigarria modu sortzaile eta dibertigarrian aurkeztea da. Oinarrizko maila batetik hasita, taldearen ezaugarrietara egokitu ahal izango da, kontzeptu konplexuagoak ere landu daitezkeelarik.

HTML bezalako lengoiaia ezagutzeko aukera bat da, webguneak garatuz programazioaren munduan abiaratzeko

NON:

Arrasate

NORI ZUZENDUA:

Batxilergoko 1.maila

IKASLE KOPURUA:

10 gutxienez 20 gehienez

IRAUPENA:

2,5 ordu

DESKRIBAPENA:

1. Programaziora sarrera gisara, WEB edo/eta mugikor aplikazio bat garatuko da.
2. 3 pertsonako taldeetan aplikazioa bat diseinatu eta sortuko da, ipuin interaktiboa bat izan daitekeena.
3. Hurrengo kontzeptuak ezagutu eta erabiliko dira: algoritmoa, kontrol fluxua eta interakziorako gertaerak.
4. HTML hizkuntzan oinarritutako ingurune batean programatuko da.

MATERIALA:

Wifi sarea, internet-era sarbidea eta ordenagailuak.