







Секвенца II-1 : Авантура

	Cas	Tema	Rezime
	Cas 1	Put ratnika	Heroj se našao u nepoznatoj zemlji. Ima priliku da s planine, na kojoj se nalazi, ode na krstarenje morem. Učenici bi trebalo da ga vode dajući mu uslovne instrukcije.
	Cas 2	Dekodiranje poruke	Tek što je savladao opasan deo puta, heroj mora da reši tešku enigmu napisanu na stablu drveta. Učenci su svesni da je u pitanju kodirana poruka. Moraju da dekodiraju poruku, shvate njen smisao, i tako pomognu svom heroju.
	Cas 3	Programiranje putanje	Heroj ne može da pristupi trezoru koji se nalazi u dubini vode, ali nailazi na malu dzepnu podmornicu. Učenik mora da koristi neki jezik da bi upravljao na daljinu.
	Cas 4	Poziv čarobnjaka	Heroj mora da kontaktira čarobnjaka tražeći da pomogne pticama. Mora, zbog toga, da nacrtá nešto na tlu, koristeći crne ili bele kamenčiće. Učenici tako otkrivaju kako se pikselizuje slika u crno-belój boji.
	Cas 5	(Opciono) Korišćenje kuhinjskog recepta	Zahvaljujući čarobnjaku, heroj može da realizuje ovaj magični recept. Učenici moraju da analiziraju strukturu ovog recepta da bi pronašli sastavne elemente nekog algoritma.
	Cas 6	(Opciono) Konstrukcija magične шифре	Heroj može da se vrati kući. Čarobnjak mu pre toga daje magični ključ koji mu omogućuje da se vrati. Učenici bi trebalo da opišu algoritam koji će omogućiti pravljenje duplikata ovog ključa.