


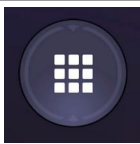
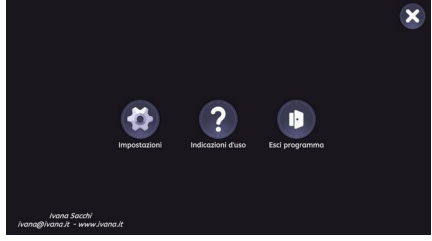





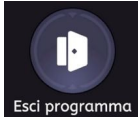
Il Cavaliere della Tavola Quadrata

Il programma propone attività di esercitazione sui multipli utilizzando la tavola pitagorica.




	<p>All'avvio si può scegliere di avviare le esercitazioni oppure affrontare un'avventura.</p>
	<p><i>Avvia esercitazioni:</i> è possibile scegliere l'attività da eseguire e, per alcune attività, anche il moltiplicatore da utilizzare (da 1 a 10). Non vengono salvate le attività eseguite. Vedi indicazioni.</p>
	<p><i>Avvia avventura:</i> viene richiesto di scegliere il personaggio che rappresenterà l'utente (è possibile gestire più utenti). La missione completa è diventare <i>Cavaliere della Tavola Quadrata</i>, superando le varie attività che verranno proposte in sequenza. Il salvataggio della progressione nelle attività è automatico. Chiudendo il programma e riavviandolo, l'utente potrà ripartire dall'attività in corso. Vedi indicazioni.</p>


Il menu generale

	<p>In ogni pagina (in alto a sinistra) è presente il pulsante per accedere al menù generale.</p>
	<p>Premendo il pulsante <i>Menu</i>, viene visualizzata la finestra del <i>menù generale</i>. In alto a destra il pulsante di chiusura, che permette di tornare alla videata precedente. Sono poi presenti tre pulsanti centrali.</p>


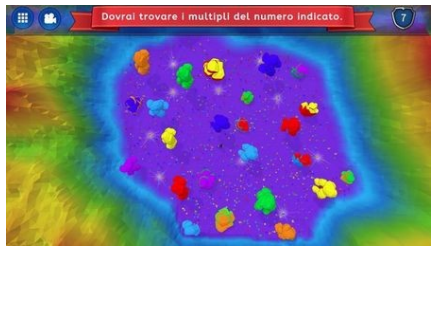
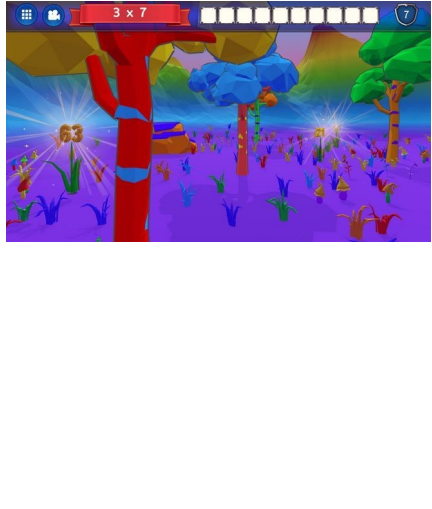
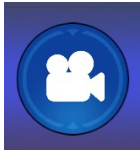

 <p>Impostazioni</p>	<p>Aprire la finestra <i>Impostazioni</i>.</p>
	<p>In questa finestra è possibile impostare separatamente il volume che verrà utilizzato per riprodurre i suoni e quello che verrà utilizzato per riprodurre il parlato. Impostando a 0 (a sinistra) il suono non verrà riprodotto.</p>
 <p>Indicazioni d'uso</p>	<p>Aprire questo documento.</p>
 <p>Esci programma</p>	<p>Chiude il programma.</p>

Le esercitazioni





 <p>Avvia esercitazioni</p>	<p>Nella schermata iniziale premere il pulsante <i>Avvia Esercitazioni</i>.</p>
	<p>Viene visualizzata la schermata che permette di scegliere l'attività da utilizzare.</p>
	<p>Di default verranno proposte attività con un moltiplicatore casuale (da 1 a 10). È possibile impostare il moltiplicatore da utilizzare. Il testo rosso sul pulsante indica quale moltiplicatore sarà utilizzato. La scelta viene applicata solo alle prime 4 attività. Nelle altre rimane casuale.</p>

	<p>Nella schermata del <i>menu generale</i> di tutte le esercitazioni è presente un pulsante in più (il primo a sinistra): permette di tornare alla schermata di scelta dell'attività.</p>
---	--


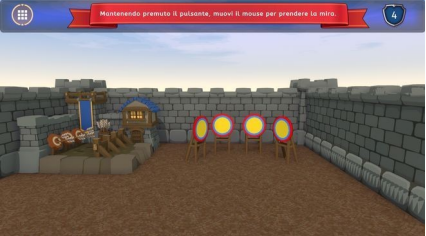
Il prato dei colori

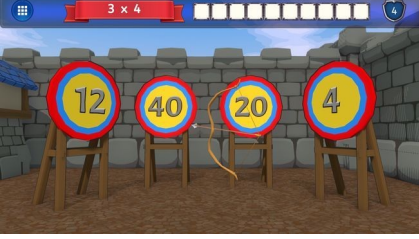

	<p>Premere il pulsante per avviare l'attività.</p>
	<p>Viene visualizzato il prato visto dall'alto. Sulla destra, nello scudo, il moltiplicatore che verrà utilizzato. Viene riprodotta la consegna. Se si preme una freccia sulla tastiera durante la riproduzione della consegna, questa verrà interrotta e inizierà l'attività.</p>
	<p>Alla pressione della freccia la vista viene modificata in prima persona. Esplorare il prato utilizzando le <i>freccie in alto, destra e sinistra</i>. Cercare il fiore con il numero che risponde al quesito sulla bandiera rossa in alto. Selezionare il fiore corretto con <i>un clic del mouse</i>. Se non si riesce a selezionare un fiore, avvicinarsi maggiormente oppure ruotare leggermente con le frecce destra/sinistra per evitare che altri oggetti interferiscano con il clic.</p>
	<p>Utilizzando il pulsante <i>Camera</i>, si potrà osservare nuovamente il prato dall'alto. Premendo una freccia, la vista tornerà in prima persona.</p>
	<p>I numeri selezionati correttamente vengono visualizzati sulla striscia in alto. Obiettivo dell'attività è trovare tutti i numeri. Se si clicca un fiore sbagliato, l'attività verrà riproposta dall'inizio (con lo stesso moltiplicatore).</p>

Il villaggio dei draghi




	<p>Premere il pulsante per avviare l'attività.</p>
	<p>Viene visualizzato il villaggio visto dall'alto. Sulla destra, nello scudo, il moltiplicatore che verrà utilizzato. Viene riprodotta la consegna. Se si preme la <i>freccia destra</i> o <i>sinistra</i> sulla tastiera durante la riproduzione della consegna, questa verrà interrotta e inizierà l'attività.</p>
	<p>Muovere il personaggio utilizzando le <i>freccie destra e sinistra</i>. Cercare l'uovo con il numero che risponde al quesito sulla bandiera gialla in alto. Quando si è davanti all'uovo corretto, premere il tasto <i>Spazio</i> per colpire l'uovo.</p>
	<p>Quando l'uovo viene rotto ne esce un draghetto con il numero che poi vola via. I numeri selezionati correttamente vengono visualizzati sulla striscia in alto. Obiettivo dell'attività è trovare tutti i numeri. Se si rompe l'uovo sbagliato l'attività verrà riproposta dall'inizio (con lo stesso moltiplicatore).</p>

Arco e Freccie

	<p>Premere il pulsante per avviare l'attività.</p>
	<p>Viene visualizzato l'ambiente e viene riprodotta la consegna. Se si effettua un <i>clic del mouse</i> durante la riproduzione della consegna, questa verrà interrotta e inizierà l'attività. Sulla destra, nello scudo, il moltiplicatore che verrà utilizzato.</p>

	<p>I bersagli si avvicinano e viene visualizzato l'arco. Cliccare sulla corda dell'arco e, mantenendo il pulsante del mouse premuto, spostarsi a destra/sinistra per puntare l'arco verso il bersaglio con il numero che risponde al quesito sulla bandiera rossa in alto. Quando l'arco è correttamente orientato, rilasciare il mouse.</p>
	<p>I numeri selezionati correttamente vengono visualizzati sulla striscia in alto. Obiettivo dell'attività è trovare tutti i numeri. Se si colpisce un bersaglio errato l'attività verrà riproposta dall'inizio (con lo stesso moltiplicatore).</p>

La grotta dei draghi

	<p>Premere il pulsante per avviare l'attività.</p>
	<p>Viene visualizzato il personaggio nella grotta dei draghi. Sulla destra, nello scudo, il moltiplicatore che verrà utilizzato. Viene riprodotta la consegna. Se si preme la <i>freccia destra</i> o <i>sinistra</i> sulla tastiera durante la riproduzione della consegna, questa verrà interrotta e inizierà l'attività.</p>
	<p>Muovere il personaggio utilizzando le <i>freccie destra e sinistra</i>. Con il tasto <i>spazio</i> si esegue un salto (mantenendo premuta la freccia se si vuole spostarsi). Cercare la sfera con il numero che risponde al quesito sulla bandiera rossa in alto. Quando si è davanti alla sfera corretta, premere il tasto <i>Invio</i> per colpirla.</p>



I numeri selezionati correttamente vengono visualizzati sulla striscia in alto. Obiettivo dell'attività è trovare tutti i numeri.

Attenzione: se si entra in collisione con un drago, uno dei numeri già trovati sparirà e dovrà essere nuovamente catturato. Saltare per evitare il drago oppure arrestarsi in attesa che si sposti.

Se si rompe la sfera sbagliata l'attività verrà riproposta dall'inizio (con lo stesso moltiplicatore).

Numero mancante



Premere il pulsante per avviare l'attività.



Viene visualizzata la tavola pitagorica.

Ad ogni proposta un numero casuale viene nascosto.

Inserirlo e confermare con *Invio*. I numeri inseriti correttamente vengono visualizzati in verde.

Per ogni numero inserito correttamente viene visualizzata una piantina sulla destra. Se si sbaglia un numero viene nascosta una piantina.

Obiettivo dell'attività è raggiungere 20 piantine.

La colonna scomparsa



Premere il pulsante per avviare l'attività.





Viene visualizzata la tavola pitagorica.




Una colonna di numeri casuale è vuota. Inserire i numeri (iniziando dal basso) e confermare con *Invio*. I numeri inseriti correttamente vengono visualizzati in verde. Se si sbaglia un numero viene riproposta l'intera colonna da completare.

Obiettivo dell'attività è completare la colonna.


La strada del castello

 <p>La strada per il castello</p>	<p>Premere il pulsante per avviare l'attività.</p>
	<p>Viene visualizzata la tavola pitagorica. Una strada casuale di 25 caselle è vuota. Inserire i numeri e confermare con <i>Invio</i>. I numeri inseriti correttamente vengono visualizzati in verde. Se si sbaglia un numero viene riproposta l'intera strada da completare. Obiettivo dell'attività è completare la strada.</p>

I draghi

 <p>I draghi</p>	<p>Premere il pulsante per avviare l'attività.</p>
	<p>Viene visualizzato un paesaggio con draghi che volano. Individuare i 4 draghi che non sono multipli del numero richiesto e selezionarli con un clic.</p>
	<p>I draghi correttamente colpiti cadono in basso. Se si colpisce un drago sbagliato l'attività verrà riproposta dall'inizio (con lo stesso moltiplicatore).</p>

La medaglia




 <p>La medaglia</p>	<p>Premere il pulsante per avviare l'attività.</p>
--	--

	<p>Viene visualizzata una medaglia contenente i 4 numeri laterali. Viene riprodotta la consegna. Premere <i>Invio</i> sulla tastiera per iniziare l'attività evitando la riproduzione completa della consegna.</p>
	<p>Inserire il numero centrale (che appartiene alle tabelle in orizzontale e verticale) e confermare con <i>Invio</i>. Per ogni numero inserito correttamente viene visualizzata una medaglia sulla destra. Se si sbaglia un numero viene nascosta una medaglia. Obiettivo dell'attività è raggiungere 20 medaglie.</p>

La torre

	<p>Premere il pulsante per avviare l'attività.</p>
	<p>Vengono visualizzati due castelli, con due strade che portano alla stessa torre. Sotto ai castelli sono visualizzati due numeri, il cui prodotto è il numero sotto la torre, ad es. $6 \times 8 = 48$. Viene riprodotta la consegna. Premere il tasto <i>Invio</i> per iniziare l'attività evitando la riproduzione completa della consegna.</p>
	<p>Inserire i numeri sotto i castelli e confermare con <i>Invio</i>. <i>Attenzione:</i> non possono essere utilizzati numeri maggiori di 10. Per ogni coppia di numeri inseriti correttamente viene visualizzata una torre sulla destra. Se si sbaglia un numero viene nascosta una torre. Obiettivo dell'attività è raggiungere 20 torri.</p>

Moltiplicazioni


	<p>Premere il pulsante per avviare l'attività.</p>
	<p>Viene visualizzato un pannello con 20 moltiplicazioni. Inserire i risultati e confermarli con <i>Invio</i>.</p>
	<p>Quando si inserisce il risultato corretto, la cella viene nascosta. Se si sbaglia un numero viene riproposta la stessa moltiplicazione. Obiettivo dell'attività è completare tutte le moltiplicazioni.</p>

L'avventura

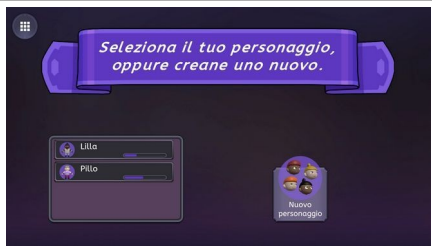


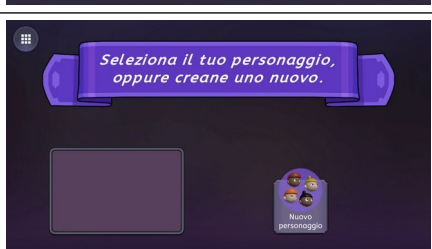
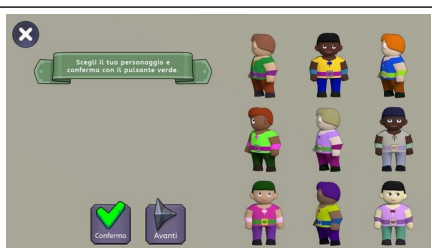
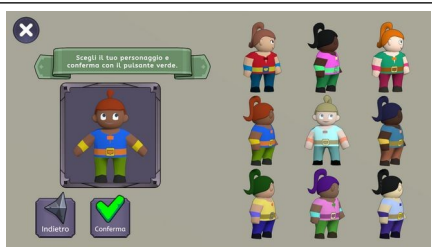
Questa area propone una "missione" per raggiungere il dominio della Tavola Quadrata (la tavola pitagorica). Per il completamento dell'attività servono almeno 4-5 ore.

La missione può essere completata a più riprese. Il progresso dell'attività viene salvato automaticamente e recuperato scegliendo lo stesso personaggio ai successivi accessi.

Se si desidera copiare i dati di un personaggio su un altro computer, copiare il file con estensione *.ava* (ad esempio *Lilla.ava*) dalla cartella `|CavaliereTavolaQuadrata|CavaliereTavolaQuadrata_Data|StreamingAssets|Personaggi|` nella cartella corrispondente sull'altro computer.

	<p>Premere il pulsante per avviare l'attività.</p>
---	--

Il personaggio

	<p>Viene visualizzata la schermata per la scelta del personaggio.</p> <p>I personaggi in archivio sono elencati nella finestra a sinistra. Lo slider accanto al personaggio indica il progresso relativo all'intera avventura.</p>
	<p>Selezionando uno dei personaggi presenti vengono visualizzati due nuovi pulsanti : <i>Elimina personaggio</i> e <i>Avvia</i>.</p> <p>Premendo <i>Avvia</i> verrà avviata l'avventura al punto nel quale il personaggio era arrivato.</p>
	<p>Premendo <i>Elimina personaggio</i> viene richiesta la conferma dell'eliminazione del personaggio selezionato. Confermare l'eliminazione oppure premere il pulsanti di chiusura di questa finestra(in alto a destra).</p>
	<p>Al primo accesso non sono presenti personaggi. Premere il pulsante <i>Nuovo Personaggio</i>.</p>
	<p>Sono presenti 36 immagini rappresentanti i personaggi disponibili. Ne vengono visualizzati 9 per volta. Sfogliare le pagine utilizzando le frecce in basso. Selezionare il personaggio desiderato con un clic.</p>
	<p>Il personaggio scelto verrà visualizzato a sinistra. Confermare con il pulsante in basso.</p>



Attribuire un nome al personaggio e premere il pulsante *Conferma*.

Viene avviata la scena successiva.

La strada verso il castello



La seconda scena presenta il contesto della missione.

Da questa scena vengono utilizzati i fumetti: dopo la lettura di ogni fumetto premere il pulsante rosso per proseguire. Se si preme il pulsante rosso prima che la riproduzione vocale sia terminata, questa sarà troncata.



Il re spiega a Lilla (il personaggio creato) che dovrà superare le prove indicate da Mago Arcobaleno.

Per raggiungere Mago Arcobaleno Lilla dovrà attraversare il labirinto.

Il labirinto



Per attraversare il labirinto vanno superate 9 prove.




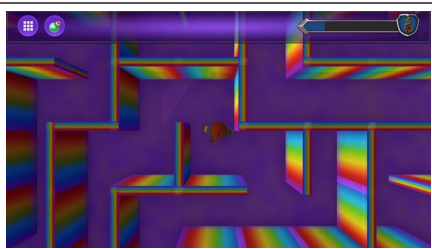
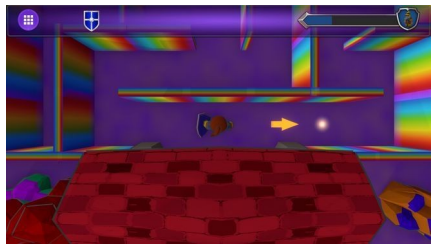
Queste prove non sono disponibili nell'area *Esercitazioni*.

Lo slider in alto a destra indica il progresso di Lilla per raggiungere Mago Arcobaleno, in fondo al labirinto.



Questa è la prima prova, quella che permette di aprire il cancello. Il numero di partenza è casuale.

Se si sbaglia una prova, questa va ritentata.

 <p>Per ogni prova che supererai senza errori al primo tentativo, guadagnerai uno scudo.</p>	<p>Il serpente spiega a Lilla che all'interno del labirinto ci saranno altri animali, che proporranno le restanti otto prove. Se la prova viene sbagliata, viene riproposta. Se la prova viene risolta al primo tentativo senza errori si guadagna uno scudo: gli scudi "proteggono dagli errori". Se in una prova successiva si commette un errore, si perderà uno scudo, ma si potrà continuare senza ripetere interamente la prova. Questo è utile quando nella stessa prova vanno inseriti più numeri.</p>
 <p>Se dovessi perderti, usala e tornerai qui. Potrai sempre iniziare nuovamente.</p>	<p>Si può decidere di esplorare il labirinto senza affrontare le prove (in questo modo ovviamente non si guadagneranno scudi). Il pericolo è perdersi. Il serpente regala una pozione magica (che verrà visualizzata sulla barra in alto se si deciderà di non affrontare le prove). Se ci si perde nel labirinto, utilizzandola si tornerà al cancello iniziale.</p>
 <p>Vuoi risolvere la prova o preferisci avventurarti senza aiuti nel labirinto?</p>	<p>All'interno del labirinto, ogni animale chiede se si vuole affrontare la prova o avventurarsi senza aiuti nel labirinto.</p>
 <p>Muovere il personaggio con le quattro frecce direzionali.</p>	<p>Se si sceglie di non affrontare la prova, il labirinto viene inquadrato dall'alto. Muovere il personaggio con le quattro frecce direzionali. Sulla barra in alto viene visualizzato un pulsante con la pozione magica. Premerlo se si desidera ritornare al cancello iniziale (si potrà nuovamente scegliere di affrontare le prove).</p>
 <p>Muovere il personaggio con le quattro frecce direzionali.</p>	<p>Se si sceglie di affrontare la prova, dopo la soluzione verrà visualizzata una freccia direzionale che indica la strada corretta. Muovere il personaggio con le quattro frecce direzionali. Ad ogni incrocio un nuovo animale proporrà una prova.</p>



Risolvendo esattamente tutte le prove al primo tentativo, al termine del labirinto si avranno 8 scudi. Ovviamente l'avventura può essere proseguita anche con meno scusi.



Lilla incontra Mago Arcobaleno, che le spiega che dovrà affrontare ancora molte prove per diventare cavaliere.

La sala della Tavola Quadrata



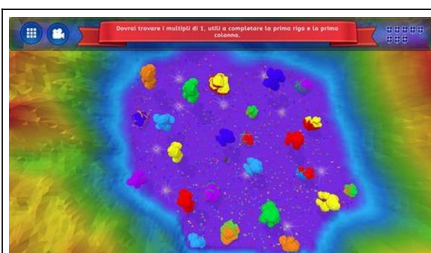
La tavola quadrata ha perso tutti i suoi numeri. È rimasto solo il numero 1.



Mago Arcobaleno spiega a Lilla che ogni missione le permetterà di ritrovare una riga e una colonna di numeri, quindi servono 10 missioni per ritrovare tutti i numeri.

Lo slider in alto indica il progresso di Lilla per ritrovare i numeri della tavola quadrata.




I multipli di 1 - Il prato dei colori





Viene visualizzato il prato visto dall'alto.




Viene riprodotta la consegna. Se si preme una freccia sulla tastiera durante la riproduzione della consegna, questa verrà interrotta e inizierà l'attività.

In alto a destra vengono visualizzati gli scudi conquistati.



	<p>Alla pressione della freccia la vista viene modificata in prima persona. Esplorare il prato utilizzando le <i>freccie in alto, destra e sinistra</i>.</p> <p>Cercare il fiore con il numero che risponde al quesito sulla bandiera rossa in alto.</p> <p>Selezionare il fiore corretto con <i>un clic del mouse</i>. Se non si riesce a selezionare un fiore, avvicinarsi maggiormente oppure ruotare leggermente con le frecce destra/sinistra per evitare che altri oggetti interferiscano con il clic.</p>
	<p>Utilizzando il pulsante <i>Camera</i>, si potrà osservare nuovamente il prato dall'alto. Premendo una freccia, la vista tornerà in prima persona.</p>
	<p>I numeri selezionati correttamente vengono visualizzati sulla striscia in alto. Obiettivo dell'attività è trovare tutti i numeri.</p> <p>Se si clicca il fiore sbagliato si perderà uno scudo; se non ci sono più scudi l'attività verrà riproposta dall'inizio.</p> <p>Se si completa correttamente l'attività al primo tentativo verrà guadagnato un altro scudo.</p>

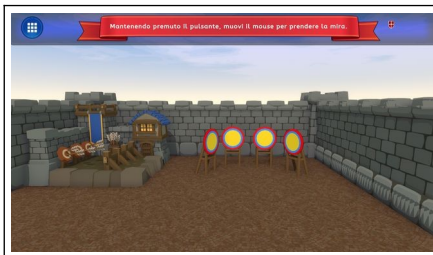
I multipli di 10 - Il villaggio dei draghi

	<p>Sulla tavola quadrata sono ora visibili i numeri della prima riga e della prima colonna, conquistati nella missione precedente.</p>
	<p>Mago Arcobaleno spiega come riconoscere i multipli di 10, da conquistare in questa missione.</p>

	<p>Viene visualizzato il villaggio dei draghi visto dall'alto. Viene riprodotta la consegna. Se si preme la <i>freccia destra</i> o <i>sinistra</i> sulla tastiera durante la riproduzione della consegna, questa verrà interrotta e inizierà l'attività.</p> <p>In alto a destra vengono visualizzati gli scudi conquistati.</p>
	<p>Muovere il personaggio utilizzando le <i>freccie destra e sinistra</i>.</p> <p>Cercare l'uovo con il numero che risponde al quesito sulla bandiera gialla in alto.</p> <p>Quando si è davanti all'uovo corretto, premere il tasto <i>Spazio</i> per colpire l'uovo.</p>
	<p>Quando l'uovo viene rotto ne esce un draghetto con il numero che poi vola via.</p> <p>I numeri selezionati correttamente vengono visualizzati sulla striscia in alto. Obiettivo dell'attività è trovare tutti i numeri.</p> <p>Se si rompe l'uovo sbagliato si perderà uno scudo; se non ci sono più scudi l'attività verrà riproposta dall'inizio.</p> <p>Se si completa correttamente l'attività al primo tentativo verrà guadagnato un altro scudo.</p>

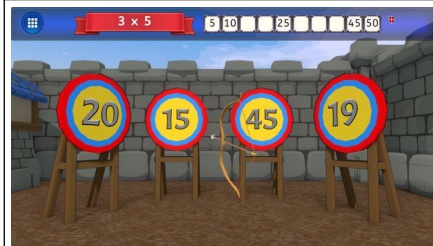
I multipli di 5 – Arco e frecce

	<p>Sulla tavola quadrata sono ora visibili anche i multipli di 10, conquistati nella missione precedente.</p> <p>Sulla barra del menù è visibile uno scudo rosso. Che vale come 10 scudi blu (nel caso si siano conquistati tutti gli scudi possibili fino a questo momento).</p>
	<p>Mago Arcobaleno spiega come riconoscere i multipli di 5 utilizzando le dita.</p>

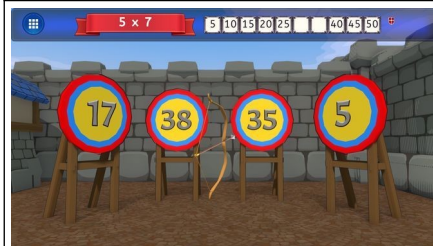


Viene visualizzato il villaggio dei draghi visto dall'alto. Viene riprodotta la consegna. Se si preme la *freccia destra* o *sinistra* sulla tastiera durante la riproduzione della consegna, questa verrà interrotta e inizierà l'attività.

In alto a destra vengono visualizzati gli scudi conquistati.



I bersagli si avvicinano e viene visualizzato l'arco. Cliccare sulla corda dell'arco e, mantenendo il pulsante del mouse premuto, spostarsi a destra/sinistra per puntare l'arco verso il bersaglio con il numero che risponde al quesito sulla bandiera rossa in alto. Quando l'arco è correttamente orientato, rilasciare il mouse.



I numeri selezionati correttamente vengono visualizzati sulla striscia in alto. Obiettivo dell'attività è trovare tutti i numeri.

Se si colpisce un bersaglio errato si perderà uno scudo; se non ci sono più scudi l'attività verrà riproposta dall'inizio.

Se si completa correttamente l'attività al primo tentativo verrà guadagnato un altro scudo.

I multipli di 2 – La grotta dei draghi



Sulla tavola quadrata sono ora visibili anche i multipli di 5, conquistati nella missione precedente.



Mago Arcobaleno spiega uno dei metodi per calcolare i multipli di 2 utilizzando le dita.



Viene visualizzato il personaggio nella grotta dei draghi. Sulla destra, nello scudo, il moltiplicatore che verrà utilizzato.

Viene riprodotta la consegna. Se si preme la *freccia destra* o *sinistra* sulla tastiera durante la riproduzione della consegna, questa verrà interrotta e inizierà l'attività.

In alto a destra vengono visualizzati gli scudi conquistati.



Muovere il personaggio utilizzando le *freccie destra e sinistra*. Con il tasto *spazio* si esegue un salto (mantenendo premuta la freccia se si vuole spostarsi). Cercare la sfera con il numero che risponde al quesito sulla bandiera rossa in alto. Quando si è davanti alla sfera corretta, premere il tasto *Invio* per colpirla.



I numeri selezionati correttamente vengono visualizzati sulla striscia in alto. Obiettivo dell'attività è trovare tutti i numeri.

Attenzione. se si entra in collisione con un drago, uno dei numeri già trovati sparirà e dovrà essere nuovamente catturato. Saltare per evitare il drago oppure arrestarsi in attesa che si sposti.

Se si rompe la sfera sbagliata si perderà uno scudo; se non ci sono più scudi l'attività verrà riproposta dall'inizio.

Se si completa correttamente l'attività al primo tentativo verrà guadagnato un altro scudo.

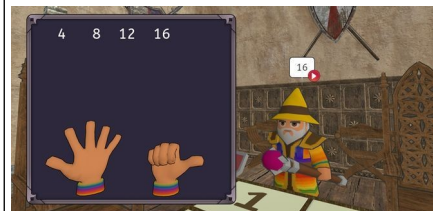
I multipli di 4 - Il villaggio dei draghi



Sulla tavola quadrata sono ora visibili anche i multipli di 2, conquistati nella missione precedente.



Mago Arcobaleno spiega come calcolare i multipli di 4 in relazione ai multipli di 2.



Spiega anche come calcolarli aprendo e chiudendo una mano e piegando un dito per volta nell'altra.



I multipli di 4 vanno conquistati nel villaggio dei draghi, come i multipli di 10.

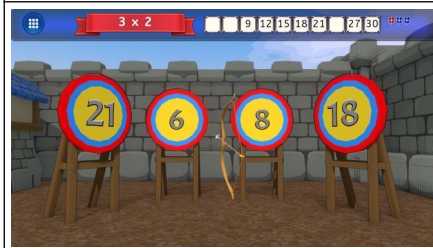
I multipli di 3 – Arco e frecce



Sulla tavola quadrata sono ora visibili anche i multipli di 4, conquistati nella missione precedente.



Mago Arcobaleno spiega come calcolare i multipli di 3 alzando sempre 3, 6 e 9 dita.



I multipli di 3 vanno conquistati con arco e frecce, come i multipli di 5.

I multipli di 9 – La grotta dei draghi



Sulla tavola quadrata sono ora visibili anche i multipli di 3, conquistati nella missione precedente.



Mago Arcobaleno spiega come calcolare i multipli di 9 utilizzando le dita.

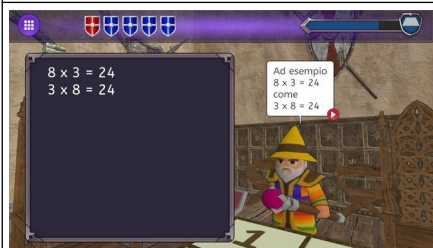


I multipli di 9 vanno conquistati nella grotta dei draghi, come i multipli di 2.

I multipli di 8 - Il villaggio dei draghi



Sulla tavola quadrata sono ora visibili anche i multipli di 9, conquistati nella missione precedente.



Mago Arcobaleno spiega che molti multipli di 8 sono già conosciuti, utilizzando la tecnica dell'inversione.



Mago Arcobaleno spiega poi come calcolare il prodotto quando i due termini sono 6, 7, 8 oppure 9. Questa strategia varrà per tutte le tabelle ancora non affrontate.



I multipli di 8 vanno conquistati nel villaggio dei draghi, come i multipli di 10 e di 4.

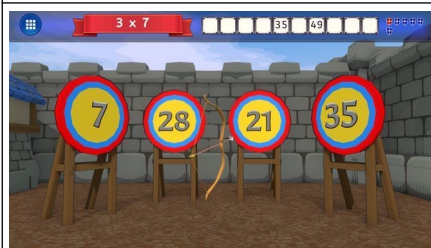
I multipli di 7 – Arco e frecce



Sulla tavola quadrata sono ora visibili anche i multipli di 8, conquistati nella missione precedente.



Mago Arcobaleno applica la strategia utilizzata precedentemente ai multipli di 7.



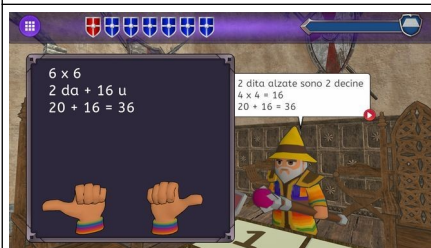
I multipli di 7 vanno conquistati con arco e frecce, come i multipli di 5 e 3.

I multipli di 6 – La grotta dei draghi



Sulla tavola quadrata sono ora visibili anche i multipli di 7, conquistati nella missione precedente.

Manca un solo numero



Mago Arcobaleno spiega come calcolarlo utilizzando la strategia precedente.

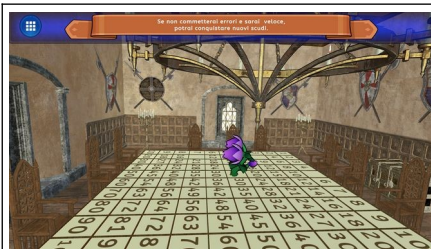


I multipli di 6 vanno conquistati nella grotta dei draghi, come i multipli di 2 e 9.

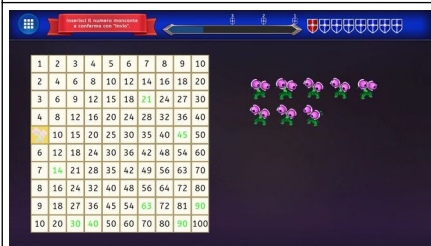


Dopo la conquista di tutti i numeri viene indossata l'armatura.
Per diventare cavaliere sono però necessarie altre 7 prove, che dimostreranno che si conosce benissimo la tavola quadrata.

Numero mancante



Una pianta malvagia mangia i numeri della tavola quadrata. Vanno reinseriti 20 numeri che verranno nascosti.

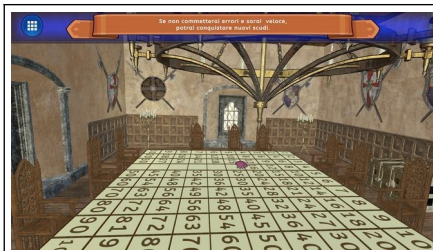


Viene visualizzata la tavola pitagorica.
Ad ogni proposta un numero casuale viene nascosto. Inserirlo e confermare con *Invio*. I numeri inseriti correttamente vengono visualizzati in verde.
Per ogni numero inserito correttamente viene visualizzata una piantina sulla destra.
Se si sbaglia si perderà uno scudo; se non ci sono più scudi l'attività verrà riproposta dall'inizio.



Lo slider indica il tempo impiegato e quindi quanti scudi si guadagneranno (3, 2, 1). L'attività può essere completata anche oltre il tempo massimo, ma non si guadagneranno scudi. Se si commette un errore lo slider viene nascosto: non sarà possibile guadagnare scudi.

La colonna scomparsa



Un granchio mangia tutti i numeri di una fila. Vanno reinseriti iniziando dal basso.



Viene visualizzata la tavola pitagorica.
Una colonna di numeri casuale è vuota. Inserire i numeri (iniziando dal basso) e confermare con *Invio*. I numeri inseriti correttamente vengono visualizzati in verde. Se si sbaglia si perderà uno scudo; se non ci sono più scudi l'attività verrà riproposta dall'inizio.
Obiettivo dell'attività è completare la colonna.

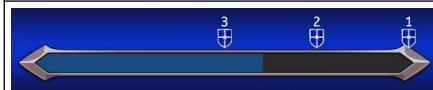


Lo slider indica il tempo impiegato e quindi quanti scudi si guadagneranno (3, 2, 1). L'attività può essere completata anche oltre il tempo massimo, ma non si guadagneranno scudi. Se si commette un errore lo slider viene nascosto: non sarà possibile guadagnare scudi.

La strada del castello



Viene visualizzata la tavola pitagorica.
Una strada casuale di 25 caselle è vuota. Inserire i numeri e confermare con *Invio*. I numeri inseriti correttamente vengono visualizzati in verde. Se si sbaglia si perderà uno scudo; se non ci sono più scudi l'attività verrà riproposta dall'inizio.
Obiettivo dell'attività è completare la strada.



Lo slider indica il tempo impiegato e quindi quanti scudi si guadagneranno (3, 2, 1). L'attività può essere completata anche oltre il tempo massimo, ma non si guadagneranno scudi. Se si commette un errore lo slider viene nascosto: non sarà possibile guadagnare scudi.

I draghi

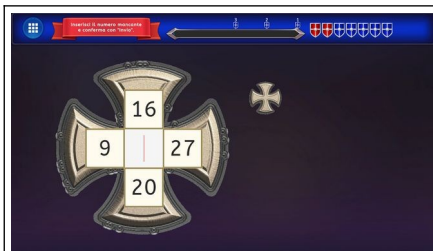


Viene visualizzato un paesaggio con draghi che volano. Individuare i 4 draghi che non sono multipli del numero richiesto e selezionarli con un clic.



I draghi correttamente colpiti cadono in basso. Se si colpisce un drago sbagliato si perderà uno scudo; se non ci sono più scudi l'attività verrà riproposta dall'inizio.
Per questa attività non viene calcolato il tempo e non si possono guadagnare scudi.

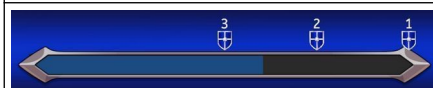
La medaglia



Viene visualizzata una medaglia contenente i 4 numeri laterali. Viene riprodotta la consegna. Premere *Invio* sulla tastiera per iniziare l'attività evitando la riproduzione completa della consegna.

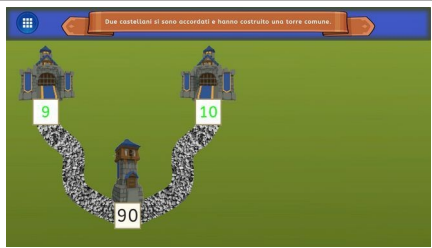
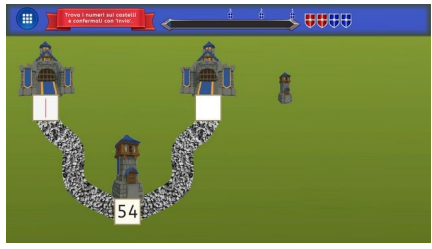
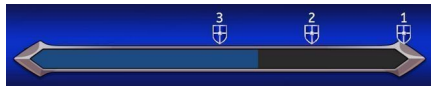


Inserire il numero centrale (che appartiene alle tabelle in orizzontale e verticale) e confermare con *Invio*. Per ogni numero inserito correttamente viene visualizzata una medaglia sulla destra. Se si sbaglia un numero si perderà uno scudo; se non ci sono più scudi l'attività verrà riproposta dall'inizio.
Obiettivo dell'attività è raggiungere 20 medaglie.

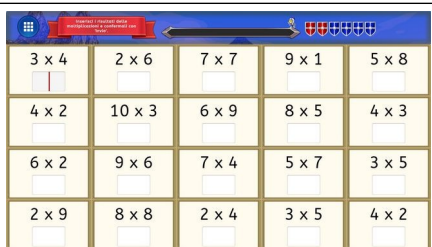


Lo slider indica il tempo impiegato e quindi quanti scudi si guadagneranno (3, 2 ,1). L'attività può essere completata anche oltre il tempo massimo, ma non si guadagneranno scudi. Se si commette un errore lo slider viene nascosto: non sarà possibile guadagnare scudi.

La torre

	<p>Vengono visualizzati due castelli, con due strade che portano alla stessa torre. Sotto ai castelli sono visualizzati due numeri, il cui prodotto è il numero sotto la torre, ad es. $9 \times 10 = 90$.</p> <p>Viene riprodotta la consegna. Premere il tasto <i>Invio</i> per iniziare l'attività evitando la riproduzione completa della consegna.</p>
	<p>Inserire i numeri sotto i castelli e confermare con <i>Invio</i>. <i>Attenzione:</i> non possono essere utilizzati numeri maggiori di 10.</p> <p>Per ogni coppia di numeri inseriti correttamente viene visualizzata una torre sulla destra. Se si sbaglia un numero si perderà uno scudo; se non ci sono più scudi l'attività verrà riproposta dall'inizio.</p> <p>Obiettivo dell'attività è raggiungere 20 torri.</p>
	<p>Lo slider indica il tempo impiegato e quindi quanti scudi si guadagneranno (3, 2 ,1). L'attività può essere completata anche oltre il tempo massimo, ma non si guadagneranno scudi. Se si commette un errore lo slider viene nascosto: non sarà possibile guadagnare scudi.</p>

Moltiplicazioni

	<p>Questa è l'ultima prova.</p> <p>Viene visualizzato un pannello con 20 moltiplicazioni. Inserire i risultati e confermarli con <i>Invio</i>.</p> <p>Se si termina questa prova in 100 secondi si diventerà cavaliere.</p> <p>Se si commettono errori, sarà possibile correggerli, ma questo ovviamente richiede tempo.</p> <p>Se il tempo non basta, ogni scudo rimasto può regalare 5 secondi.</p>
---	---



Quando si inserisce il risultato corretto, la cella viene nascosta. Se si sbaglia un numero viene riproposta la stessa moltiplicazione.



Se si termina l'attività in 100 secondi, il personaggio viene nominato cavaliere dal re.

La stampa del diploma



Dopo la nomina a cavaliere viene visualizzata la finestra che permette di stampare il diploma.



Se non si stampa immediatamente il diploma, sarà possibile accedere nuovamente con lo stesso utente per stamparlo.

I diplomi vengono salvati automaticamente nella cartella `|CavaliereTavolaQuadrata|CavaliereTavolaQuadrata_Data|StreamingAssets|Diplomi|`.

Indice generale

Il Cavaliere della Tavola Quadrata.....	1
Il menu generale.....	1
Le esercitazioni.....	2
Il prato dei colori.....	3
Il villaggio dei draghi.....	4
Arco e Frece.....	4
La grotta dei draghi.....	5
Numero mancante.....	6
La colonna scomparsa.....	6
La strada del castello.....	7
I draghi.....	7
La medaglia.....	7
La torre.....	8
Moltiplicazioni.....	9
L'avventura.....	9
Il personaggio.....	10
La strada verso il castello.....	11
Il labirinto.....	11
La sala della Tavola Quadrata.....	13
I multipli di 1 - Il prato dei colori.....	13
I multipli di 10 - Il villaggio dei draghi.....	14
I multipli di 5 – Arco e frecce.....	15
I multipli di 2 – La grotta dei draghi.....	16
I multipli di 4 - Il villaggio dei draghi.....	17
I multipli di 3 – Arco e frecce.....	18
I multipli di 9 – La grotta dei draghi.....	19
I multipli di 8 - Il villaggio dei draghi.....	19
I multipli di 7 – Arco e frecce.....	20
I multipli di 6 – La grotta dei draghi.....	20
Numero mancante.....	21
La colonna scomparsa.....	22
La strada del castello.....	22
I draghi.....	23
La medaglia.....	23
La torre.....	24
Moltiplicazioni.....	24
La stampa del diploma.....	25