**ΟΝΟΜΑ1**: **ΟΝΟΜΑ2**: **ΗΜΕΡ/ΝΙΑ:**

 Unplugged ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Χάρτινο αεροπλανάκι

**Βοηθήστε τον βαρκάρη**

**ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ : Δημιουργώ έναν Αλγόριθμο**

**ΠΡΟΒΛΗΜΑ:** Ένας βαρκάρης έχει ένα πρόβατο, ένα λύκο και ένα καφάσι με χόρτα στη μία όχθη ενός ποταμού και θέλει να τα περάσει στην απέναντι όχθη χρησιμοποιώντας μία βάρκα. Η βάρκα όμως είναι μικρή και μπορεί να μεταφέρει, εκτός από τον ίδιο, άλλο ένα από τα ζώα ή το καφάσι. Ωστόσο δεν πρέπει να μείνουν μαζί ο λύκος με το πρόβατο και το πρόβατο με τα χόρτα.

**Μπορείτε να δώσετε οδηγίες στο βαρκάρη για το πώς πρέπει να κάνει τη μεταφορά;**

1. Να κατανοήσουμε το πρόβλημα (διαβάζουμε πολλές φορές το πρόβλημα και καταγράφουμε τα δεδομένα, τα ζητούμενα, το πλαίσιο του προβλήματος)

|  |  |
| --- | --- |
| **Δεδομένα** |  |
| **Πλαίσιο του προβλήματος** |  |
| **Ζητούμενα** |  |

1. Για να σκεφτούμε τις πιθανές λύσεις, μπορούμε να δοκιμάσουμε το πρόβλημα ανοίγοντας την εφαρμογή από το Φωτόδενδρο: [http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSB102/536/3539,14538/extras/Activities/Kef1\_1\_barkaris/Kef1\_1\_barkaris.html](http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSB102/536/3539%2C14538/extras/Activities/Kef1_1_barkaris/Kef1_1_barkaris.html)

ή την εφαρμογή στη διεύθυνση: <http://users.sch.gr/cosmathan/river/river.swf>

1. Περιγράφουμε με ακρίβεια τη λύση του προβλήματος, καταγράφοντας τα βήματα που πρέπει να εκτελέσουμε διαδοχικά, δηλαδή τον Αλγόριθμο.

|  |  |
| --- | --- |
| **1.** | **10.** |
| **2.** | **11.** |
| **3.** | **12.** |
| **4.** | **13.** |
| **5.** | **14.** |
| **6.** | **15.** |
| **7.** | **16.** |
| **8.** | **17.** |
| **9.** | **18.** |

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------