ТЕМА: Алгоритамско размислување преку игра **час 2**

1. Ива, Марко и Алек играат игра со загатки и кодови. Секој од нив задава две загатки. Одговорот на секоја загатка е кодиран. За да ги одговориш загатките користи го кодот така што секоја буква ќе ја замениш со соодветниот број. Некои букви немаат код, нив ќе ги користиш на крајот за да го погодиш името на првата жена програмер на светот.

КОДОВИ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
К	А	О	Г	Р	Е	У	П	Н	Ѓ	Ф	Т	С	Д	М	И	З	Ц	В	Ш

Загатките на Ива:

И1) Бели пердуви од небо паднале и цело село затрупале.

	9	6	4

И2) Имам очи три и ниедно не може да те види. Но, моите очи се главна шема за пешачката и возачката катадневна дилема.

13	6	15		11	3	5

Загатките на Марко:

М1) Полно дупки, а вода носи.

13	7	9	10	6	5

М2) Кога молчиш – тука е, ако зборнеш – го нема.

12	16	20	16	9	

ТЕМА: Алгоритамско размислување преку игра **час 2**

Загатките на Алек:

А1) Црна како ноќ и секогаш те следи. Се појавува преку ден, се крие штом падне мрак.

13	6	9	1	

А2) Во домот внесува светлина, но не го поправа видот. Па, сепак, кога ќе го ставиш можеш да гледаш низ ѕидот.

8	5	3	17	3	5		18

Кодот составен од број и буква одговара на буквата без код на соодветната загатка. Буквите чии кодови се број ќе ги најдеш во шемата со кодови.

Првата жена програмер е:

И2	14	М2

Л			Л		Ј	
	А1	19		А2		И1

Огаста Ада Кинг-Ноел,
графица на Лавлејс
(родена Бајрон, 10 декември 1815-27 ноември 1852).

Ада Лавлејс е англиска математичарка и писателка, главно позната по својата работа на механичкиот компјутер за општа намена на Чарлс Бебиџ, наречен „Аналитичка машина".

Ада согледала дека машината на Бебиџ може да се користи и за други намени освен за едноставни пресметки, па така го напишала и првиот алгоритам наменет да се изврши со оваа машина. Како резултат на тоа, често се смета за прва личност што го препознава целосниот потенцијал на „компјутерска машина" и се смета за првата компјутерска програмерка на светот.