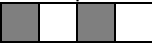


Il codice segreto esadecimale


Hai a disposizione 4 quadretti in fila e puoi decidere se riempirli di colore grigio o lasciarli bianchi, partendo dal quadretto più a destra e andando verso sinistra.

Io ho fatto così: 










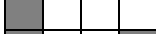


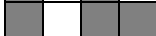



E tu come li vuoi riempire? Scegli la combinazione che preferisci: 

La regola di codifica


Come vedi nella figura accanto ci sono 16 modi diversi di riempire i 4 quadretti.

Sono sedici combinazioni e a ogni combinazione è associato un numero di una cifra da **0** a **9** e poi una lettera dell'alfabeto da **a** fino a **f**. In questo modo ogni combinazione può essere identificata con un simbolo (numero o lettera) scelto tra **0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, a, b, c, d, e, f**. Se perciò ti dico colora questi quadretti secondo il codice esadecimale **7** tu come li colorerai? Guarda il codice! 

CODICE ESADECIMALE









	0
	1
	2
	3
	4
	5
	6
	7
	8
	9
	a (invece di 10)
	b (invece di 11)
	c (invece di 12)
	d (invece di 13)
	e (invece di 14)
	f (invece di 15)

La parola esadecimale viene dal latino
 esa = 6 e deci = 10.
 Allora sai dirmi perché questo codice
 si chiama esadecimale? _____









 Usiamo il codice esadecimale per disegnare.

Abbiamo una griglia quadrata di 8 quadretti per lato divisa a metà; ogni metà è una riga di 4 quadretti che devi colorare secondo il codice esadecimale.

Accanto a ogni riga ci sono due simboli di decodifica: il primo si riferisce alla metà sinistra, il secondo a quella destra. Continua dalla riga tre a colorare seguendo il codice e scopri tanti disegni.

	0 6
	6 f
	f f
	f f
	7 e
	3 c
	1 8
	1 0

Hai disegnato un _____

	0 0
	1 0
	1 8
	1 c
	1 e
	1 0
	f f
	7 e

Hai disegnato una _____

Questa operazione di decodifica è la stessa che fa un computer per mostrarci le immagini sullo schermo. Infatti anche lo schermo è composto da tanti piccoli quadretti, chiamati **pixel**.

Attenzione! Questi esercizi non sono avviati. Continua a trovare disegni nascosti nel codice esadecimale.

										4 2
										3 c
										7 e
										5 a
										7 e
										6 6
										3 c
										0 0

Hai disegnato _____

										8 0
										4 0
										2 0
										1 0
										0 8
										0 4
										0 2
										0 1

Hai disegnato _____

										1 8
										b d
										f f
										7 e
										7 e
										f f
										b d
										1 8

Hai disegnato _____

Ora fai un disegno a piacere e scrivi tu il codice esadecimale.

Questa operazione di decodifica è la stessa che fa un computer per mostrarci le immagini sullo schermo. Infatti anche lo schermo è composto da tanti piccoli quadretti, chiamati **pixel**.

Attenzione! Questi esercizi non sono avviati. Continua a trovare disegni nascosti nel codice esadecimale.

										4 2
										3 c
										7 e
										5 a
										7 e
										6 6
										3 c
										0 0

Hai disegnato _____

										8 0
										4 0
										2 0
										1 0
										0 8
										0 4
										0 2
										0 1

Hai disegnato _____

										1 8
										b d
										f f
										7 e
										7 e
										f f
										b d
										1 8

Hai disegnato _____

Ora fai un disegno a piacere e scrivi tu il codice esadecimale.