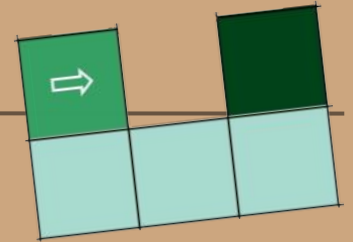




IEB: GrAL 23-24

Bloke bidezko programazio analogikotik kode digitalera
Hezkuntzarako proiektu informatikoa

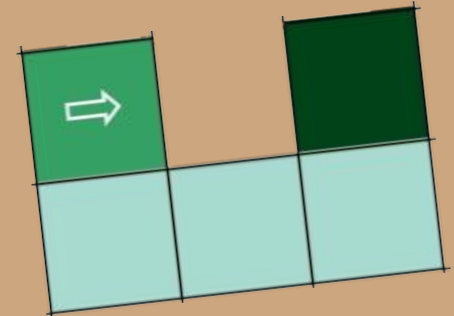
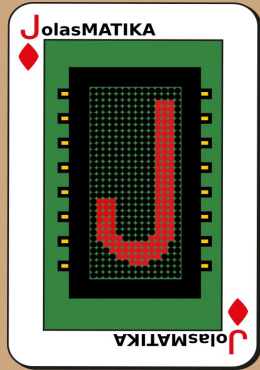


Egilea: Irene Quesada Pizarro

Zuzendariak: Edurne Larraza Mendiluze eta Carmen Hernández Gómez
2024ko azaroaren 7a

SARRERA ETA HELBURUAK

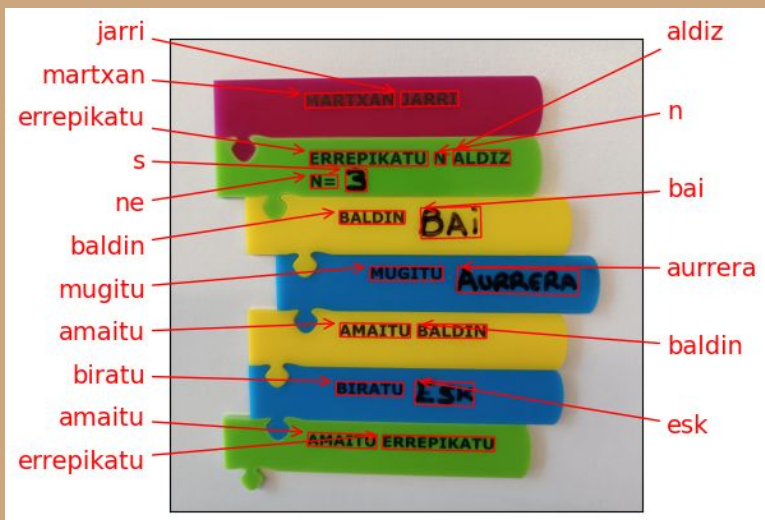
- JolasMATIKA proiektuan: hezkuntzarako tresna.
- Kodea sortu eta konpilatu.
- Fitxa fisikoekin sortutako programaren emaitza bistaratu.



TESTUA ATERA

Keras-OCR

- Nahiko ondo funtzionatzen du.
- Akatsak: eskuz aldatzeko aukera.



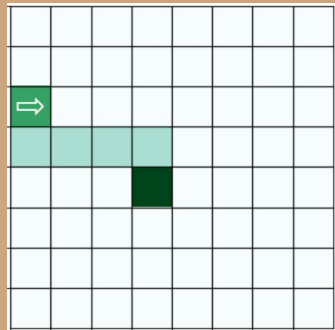
['martxan', 'jarri',
'errepikatu', 'n', 'aldiz', 'ne', 's',
'baldin', 'bai',
'mugitu', 'aurrera',
'amaitu', 'baldin',
'biratu', 'esk',
'amaitu', 'errepikatu']

```
!pip install tensorflow==2.11 keras==2.11 keras-ocr
```

APLIKAZIOA

Zer behar da?

- Hiztegia ondo ezagutu → eskuz idatzitako hitzak murriztuak.
- Taularen tamaina eta bidea definitu.
- Hasierako noranzkoa definitu. ⇨



BALDIN

BESTELA

AMAITU BALDIN

BIRATU

ERREPIKATU N ALDIZ
N=

BITARTEAN EGIN:

AMAITU ERREPIKATU

MUGITU

MARTXAN JARRI

TESTUA KODE BIHURTU

Esleipenak

- Hiztegia:

- Fitxetan dauden hitzak.
- Eskuz idatzitako hitzak:

Baldintzetan:

Bai / Ez



Ekintzetan:

- Aurrera / Atzera
- Eskuinera / Ezkerrera



Begiztetan:

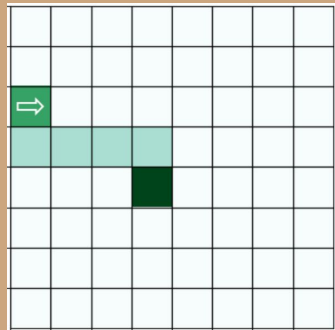
- Zenbakiak
- Bai / Ez



APLIKAZIOA

Zer behar da?

- Hiztegia ondo ezagutu → eskuz idatzitako hitzak murriztuak.
- Taularen tamaina eta bidea definitu.
- Hasierako noranzkoa definitu. ⇨



BALDIN

BESTELA

AMAITU BALDIN

BIRATU

ERREPIKATU N ALDIZ
N=

BITARTEAN EGIN:

AMAITU ERREPIKATU

MUGITU

MARTXAN JARRI

ETORKIZUNERAKO LANA

Etorkizunerako lanak

- Kode aldetik:

- Hiztegia zabaldu.
- Bidea ausaz sortzeko funtzioa hobetu.
- *Blockly Games*-ekin lotura egin.



- Hezkuntzan:

- Praktikan jarri eta ebaluatu.





ESKERRIK ASKO!

Aplikazioa

