



ÁREA:							
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	PROGRAMAÇÃO	ROBÓTICA	REALIDADE VIRTUAL	REALIDADE AUMENTADA	INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	OUTROS	
AUTOR/A:	Cristina Lopes						
ATIVIDADE	DESCODIFICAR A RENA DE NATAL						

Os ecrãs dos computadores são divididos numa grelha de pequenos pontos, aos quais chamamos **pixels**. Cada ponto corresponde a **1 pixel**.



Codifica a imagem seguinte, considerando a sequência de cores: (A)branco, (B)castanho escuro, (C)castanho claro, (D)preto, (E)rosa, (F)vermelho. Cada cor tem uma letra associada.

A primeira linha da tabela tem 18 pontos brancos (pixéis) – 18A. Pinta a imagem descodificando as restantes linhas. Para isso, utiliza lápis de cor, marcadores ou as funcionalidades do processador de texto.

18A																	
1A, 1B, 14A, 1B, 1A																	
1A, 1B, 14A, 1B, 1A																	
1A, 2B, 2A, 1B, 6A, 1B, 2A, 2B, 1A																	
1A, 2B, 1A, 2B, 6A, 2B, 1A, 2B, 1A																	
2A, 4B, 1A, 1B, 2A, 1B, 1A, 4B, 2A																	
2A, 6B, 2A, 6B, 2A																	
4A, 4B, 2A, 4B, 4A																	
6A, 2B, 2A, 2B, 6A																	
2A, 3C, 1A, 6C, 1A, 3C, 2A																	
2A, 1C, 1E, 10C, 1E, 1C, 2A																	
2A, 14C, 2A																	
4A, 3C, 1D, 2C, 1D, 3C, 4A																	
4A, 3C, 1D, 2C, 1D, 3C, 4A																	
4A, 10C, 4A																	
3A, 2C, 8E, 2C, 3A																	
2A, 2C, 3E, 4F, 3E, 2C, 2A																	
2A, 1C, 3E, 6F, 3E, 1C, 2A																	
2A, 1C, 3E, 6F, 3E, 1C, 2A																	
2A, 1C, 3E, 6F, 3E, 1C, 2A																	
2A, 1C, 3E, 6F, 3E, 1C, 2A																	
3A, 1C, 3E, 4F, 3E, 1C, 3A																	
4A, 1C, 8E, 1C, 4A																	
5A, 8C, 5A																	
18A																	



**CIÊNCIAS DA
COMPUTAÇÃO**

