

LEHEN HEZKUNTZAKO GRADUA

2015/2016 ikasturtea

BIDEOJOKOAK HEZKUNTZA TRESNA BEZALA

--ERANSKINAK--

Egilea: Irati Vilariño de Uriarte

Zuzendaria: Carlos Castaño Garrido

Leioan, 2016ko maiatzaren 30ean

AURKIBIDEA

1. Eranskina. <i>Kodu Game Lab</i> -ren betebeharrak teknikoak	2
2. Eranskina. 6. mailarako sekuentzia didaktikoaren helburuak.....	3
3. Eranskina. 6. mailarako sekuentzia didaktikoaren edukiak.....	4
4. Eranskina. 6. mailarako sekuentzia didaktikoaren ebaluaziorako errubrika	6
5. Eranskina. 6. mailako ikasleentzako materiala.....	10
6. Eranskina. Koduren oinarriko erabileraren pausuz pausuko azalpena	14
7. Eranskina. 5. mailarako sekuentzia didaktikoaren helburuak.....	19
8. Eranskina. 5. mailarako sekuentzia didaktikoaren edukiak.....	20
9. Eranskina. 5. mailarako sekuentzia didaktikoaren ebaluazio errubrika.....	21
10. Eranskina. 5. mailako ikasleentzako materiala.....	24

1. Eranskina. Kodu Game Lab-ren betebeharraren teknikoak

Programa erabiltzeko ordenagailuak bete beharreko baldintzak honako hauek dira:

- Windows 10, Windows 7, Windows 8, Windows Vista edo Windows XP sistema operatiboa.
- DirectX 9.0c eta Shader Model 2.0 erabiltzen duten txartel grafikoa, gutxienez.
- NET Framework 4.0, gutxienez.
- XNA Framework 4.0 Redistributable.

Programa hemen deskargatu daiteke, dohainik: <https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=10056> . Betebeharraren teknikoak are bertan aztertu daitezke.

2. Eranskina. 6. mailarako sekuentzia didaktikoaren helburuak

Jokoa (Game)	Idatzizko eta ahozko lana (Project)	Jarrera (Attitude)
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Kodu Game Lab</i> programaren oinarritzko tresnak (paisaia eraldatzekoak eta objektu eta pertsonaiak programatzekoak) kontrolatzea eta erabiltzea. • Zehaztutako baldintzak betetzen dituen joko bat sortzea, programaren baliabideak modu sortzailean erabiliz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sortutako jokoaren itxura eta funtzionamendua deskribatzen duen testu bat sortzea jarraibideak errespetatuz, arau gramatikal eta ortografikoak aplikatuz, eta gelan ikasitako hiztegia erabiliz. • Norberaren lana ikaskideen aurrean aurkeztea, ahozko hizkuntza modu egokian erabiliz (intonazioa, ahoskera...). • Jokoaren mapa bat sortzea, perspektiba eta eskala egokiak erabiliz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jokoa sortzeko kide batekin elkarlanean aritzea, lanaren alderdi guztietan (idatzizkoa eta ordenagailuzkoa) parte hartuz, haien mailara egokituta eta ahal den neurrian atzerriko hizkuntza erabiliz. • Irakaslearen eta ikaskideen azalpenak aditasunez entzutea eta haiei buruzko iritzi eta zalantzak plazaratzea, errespetuz eta txandak jarraituz. • Norberaren lana ikaskideen aurrean aurkezteko prestutasuna adieraztea.

3. Eranskina. 6. mailarako sekuentzia didaktikoaren edukiak

Atzerriko hizkuntza (<i>English</i>)	Matematika	Arte Hezkuntza
<p><u>1. eduki multzoa:</u> entzutea, hitz egitea eta elkarrizketan aritzea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ikastekoak eta informatzekoak diren ahozko testuak ulertzea: kideen arteko eta lan-taldeko elkarrizketak, ekintzaren arauak, deskribapenak eta gelako aurkezpenak eta eztabaidak. • Gogotsu, lagunduz eta errespetuz parte hartzea hizkuntza-harremanetan. • Gero eta autonomia handiagoz sortzea ahozko testu errazak, ikasteko eta informazioa eskuratzeko. <p><u>2. eduki multzoa:</u> komunikazio idatzia: irakurtzea eta idaztea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lagunduta testuak sortzea, eta gero eta luzeagoak eta gero eta lexiko eta egitura aberatsagoak erabiltzea. • Testuak sortzeko estrategiak erabiltzea eta horien transferentzia egitea. • Kideen arteko elkarrizketa erabiltzea denen artean testuak sortzeko. Informazio- eta komunikazio-teknologiak erabiliz, testuak eta aurkezpenak sortzea. • Idazketaren konbentzioak: landutako hiztegiaren ortografia, puntuazio-markak. 	<p><u>3. eduki multzoa:</u> geometria.</p> <p>1. Azpimultzoa: kokapena planoan eta espazioan, distantziak, angeluak eta biraketak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espazioaren oinarriko irudikapena. • Planoak eta mapak irakurtzea, eratzea eta erreproduzitzea. 	<p><u>4. eduki multzoa:</u> arte plastikoaren eta ikusizko arteen ekoizpena, adierazpena eta sorkuntza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taldeko proiektuen plangintza egitea, sortutako problema bati ebazpen artistikoa emateko. • Materialak eta teknikak manipulatzeko, material eta teknika horiek erabiliko diren edukira egokitzeko, eta egindako aurkikuntzak irudikapen plastikoetan erabiltzeko interesa. • Euskarri teknologikoak erabiltzea, arte-sorkuntzarako.

<ul style="list-style-type: none"> • Testu idatziak txukun aurkezteko interesa. • Atzerriko hizkuntza erabiltzeko jarrera ona, hainbat helbururekin eta era askotako komunikazio-egoeretan. <p>4. eduki multzoa: hizkuntzari buruzko hausnarketa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Egitura, esapideak eta esaerak, hainbat komunikazio egoeratan gehien betetzen diren funtzioei dagozkienak, erabiltzea eta erabilpen hori finkatzea. • Oinarrizko ortografia-arauak ezagutzea eta horiek aplikatzea, laguntzaz, norberaren testuetan. • Hitzen eta perpausen ahoskera, erritmo, azentu eta intonazioko arau oinarrizkoak ikustea landutako testuetan eta arau horiek betetzea. 		
--	--	--

4. Eranskina. 6. mailarako sekuentzia didaktikoaren ebaluaziorako errubrika

	D	C	B	A
Jokoa (Game)	Ez dute paisaia eraldatzeko tresnarik erabili.	Paisaia eraldatzeko oinarrizko tresnak (lur motak eta erliebeak) erabili dituzte, baina zentzu handirik gabe.	Paisaia erabiltzeko oinarrizko tresnak (lur motak eta erliebeak) eta tresna konplexu batzuk (ura, adibidez) erabili dituzte, nolabaiteko zentzu funtzional edo estetikoarekin.	Paisaia erabiltzeko tresna guztiak (lur motak, erliebe landua, ura, argi mota, zeru mota...) erabili dituzte, zentzu funtzional eta estetiko argiekin.
	Ez dituzte pertsonaiak edo objektuak programatu.	Pertsonaia edo objektu bat programatu dute, baina programak funtzionalitatea kaltetzen duten akatsak ditu.	Pertsonaia edo objektu bat baino gehiago programatu dute, oinarrizko programazioak (mugimenduak, erasoak...) zentzuz erabiliz eta funtzionalitatea kaltetzen duten akatsik gabe.	Pertsonaia edo objektu bi baino gehiago programatu dituzte, oinarrizko programazioa (mugimenduak, erasoak...) eta programazio konplexuagoa (markagailuak, ibilbideak...) zentzuz erabiliz eta akatsik gabe.

	Ez dituzte betebeharreko irizpiderik (<i>requirements</i>) bete edo bakarra bete dute.	Betebeharreko irizpideetako bi (<i>requirements</i>) bete dituzte.	Betebeharreko irizpideetako hiru (<i>requirements</i>) bete dituzte.	Betebeharreko irizpide (<i>requirements</i>) guztiak bete dituzte.
Idatzizko eta ahozko lana (<i>Project</i>)	Ez dute idatzizko lana bete edo ez dute entregatu.	Idatzizko lana bete eta aurkezpena zaindu barik entregatu dute. Akats ortografiko eta gramatikal anitz egin dituzte eta ez dituzte fitxak betetzeko jarraibideak errespetatu.	Idatzizko lana bete eta aurkezpen garbiarekin entregatu dute. Fitxak betetzerakoan jarraibideak errespetatu dituzte eta akats ortografiko edota gramatikal gutxi egin dituzte.	Idatzizko lana bete eta aurkezpen garbiarekin entregatu dute. Fitxak betetzerakoan jarraibideak errespetatu dituzte eta erantzun landuak eman dituzte. Akats ortografiko edota gramatikal oso gutxi egin dituzte.
	Ez dute mapa marraztu edo ez dute entregatu.	Mapa marraztu eta entregatu dute. Marrazterakoan ez dute jarraibideek zehaztutako perspektiba erabili eta	Mapa marraztu eta entregatu dute. Marrazterakoan zehaztutako perspektiba erabili dute eta xehetasun batzuk gehitu	Mapa marraztu eta entregatu dute. Marrazterakoan zehaztutako perspektiba erabili dute eta xehetasun ugari gehitu dituzte,

		mapak oso xehetasun gutxi ditu.	dituzte.	pertsonaia eta objektu guztiak marrartzuz edota mapa koloreztatuz.
	Ez dute ikaskideen aurrean lana aurkeztu.	Lana ikaskideen aurrean aurkezterakoan ez dute esfortzurik ezta prestakuntzarik erakutsi. Ahoskera eta intonazio akats ugari egin dituzte.	Lana ikaskideen aurrean aurkezterakoan esfortzua eta prestakuntza erakutsi dute. Ahoskera eta intonazio akats batzuk egin dituzte.	Lana ikaskideen aurrean aurkezterakoan esfortzua eta prestakuntza erakutsi dute. Ahoskera eta intonazio akats oso gutxi egin dituzte.
Jarrera (Attitude)	Ez dute ordenagailuaren kontrola partekatu, erabakiak hartzerakoan ez dituzte taldekide guztien iritziak entzun eta haien artean irainka edo borroka aritu dira.	Ez dute ordenagailuaren kontrola guztiz partekatu eta erabakiak hartzerakoan taldekideen iritziak entzun dituzten arren azken erabakia pertsona baten esku egon da.	Ordenagailuaren kontrola gehienetan partekatu dute eta erabakiak hartzerakoan taldekide guztien iritziak entzun eta gehienetan kontutan hartu dituzte.	Ordenagailuaren kontrola partekatu dute eta bai paperean bai ordenagailuan taldekide desberdinek egindako lana berdina izan da. Erabakiak guztien iritziak kontutan izanda hartu dira.
	Ez dira inoiz ere ez haien artean	Ez dira inoiz ere ez haien	Haien artean hitz egiterakoan	Bai haien artean bai

	<p>ezta irakaslearekin ingelesez aritu.</p>	<p>artean ingelesez aritu, eta irakaslearekin hitz egiterakoan hitz solte batzuk ingelesez esan dituzte.</p>	<p>hitz solte batzuk ingelesez esan dituzte, eta irakaslearekin hitz egiterakoan esaldi osoak erabili dituzte ingelesez.</p>	<p>irakaslearekin hitz egiterakoan ingeleseko ikasgelan ikasitako esaldi eta hitzak erabili dituzte.</p>
	<p>Irakasleak edo ikaskideek azalpenak ematen dituzten bitartean etengabe hizketan edo molestatzen aritu dira.</p>	<p>Irakasleak edo ikaskideek azalpenak eman dituztenean gutxi batzuetan hitz egin dute.</p>	<p>Irakasleak edo ikaskideek azalpenak eman dituztenean isilik egon dira.</p>	<p>Irakasleak edo ikaskideek azalpenak eman dituztenean isilik eta adi egon dira eta aukera egon denean txandak errespetatuz parte hartu dute.</p>

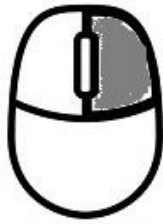
3. Taula

5. Eranskina. 6. mailako ikasleentzako materiala

Talking to your partner



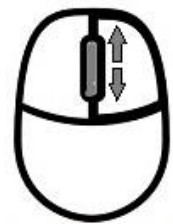
(Left) click on...



Right click on...



Double click on...



Scroll up/down



Hover over...



Keyboard



Key



Press...

Asking for help

<p>How can I How can we</p> <p>I want to We want to</p>	<p>create change build add move program save ...</p>	<p>a game an object a Kodu a tree a castle a mountain a hill water ...</p>	<p>?</p> <p>.</p>
---	--	--	-------------------

Kodu Project



By:

Basic information

What is the videogame's name?

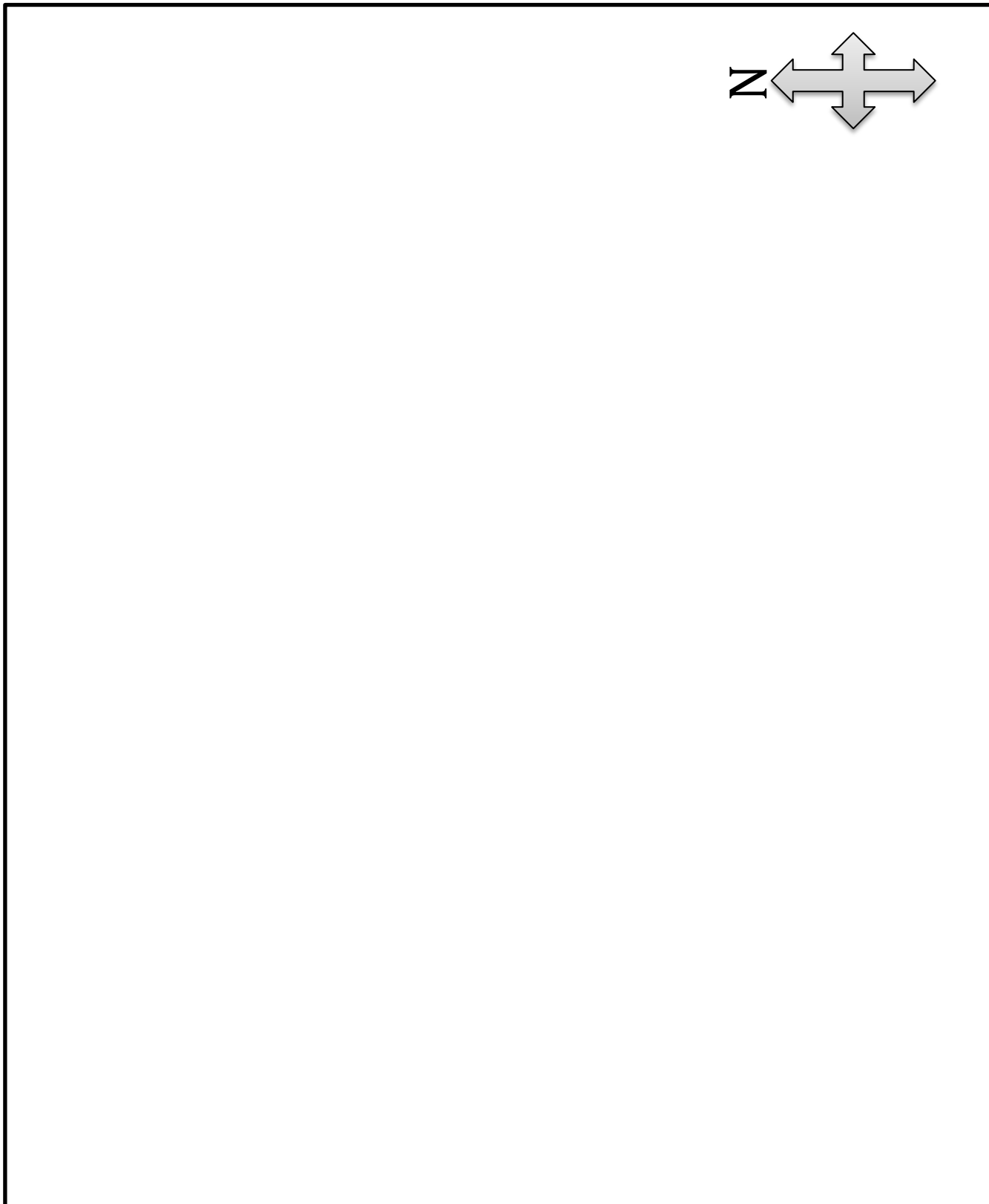
Who created it?

Description of the landscape

Description of the gameplay

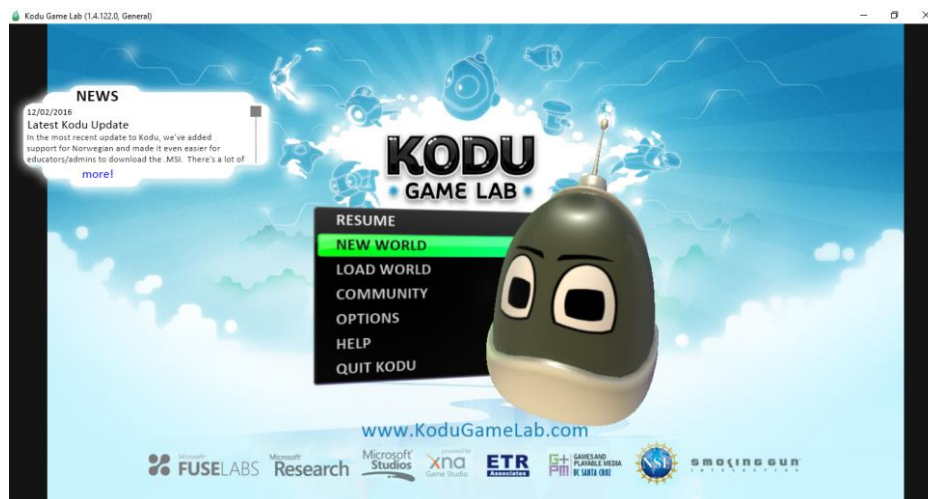
Map

Draw your landscape from a top view. Add all characters (Kodus, bots...) and draw a red circle around the playable characters. Then colour the map.



6. Eranskina. Koduren oinarriko erabileraren pausuz pausuko azalpena

1. Irakasleak *new world* aukeratuko du (1. irudia). Egiten duen guztia hitzez (ingelesez) azaltzen joango da, arbel digitalean erakusten duen bitartean.



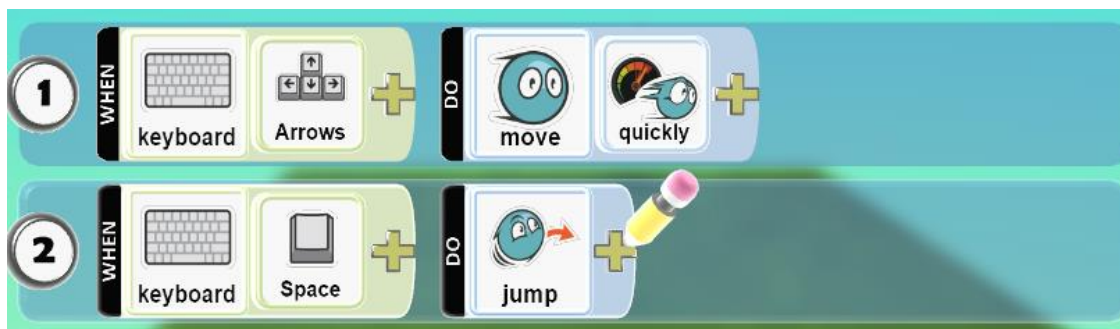
1. Irudia

2. Irakasleak mundura Kodu bat gehituko du eta teklatuko geziak sakatzerakoan azkar mugitzeko programatuko du (2. irudia).



2. Irudia

3. Ikasleek, haien ordenagailuetan, Kodu bat sortu eta geziak sakatzerakoan azkar mugitzeko eta espazio tekla sakatzean salto egiteko programatuko dute (3. irudia). (Beharrezkoa bada, irakasleak ikasleei pistak emango dizkie, urrats honetan eta beste guztietan).



3. Irudia

4. Irakasleak sagar batzuk sortuko ditu eta haien kolorea aldatzeko modua azalduko du (4. irudia). Jarraian, Kodu sagarrak jateko eta sagar bat jatean kolore horretako puntu bat lortzeko programatuko du (5. irudia).

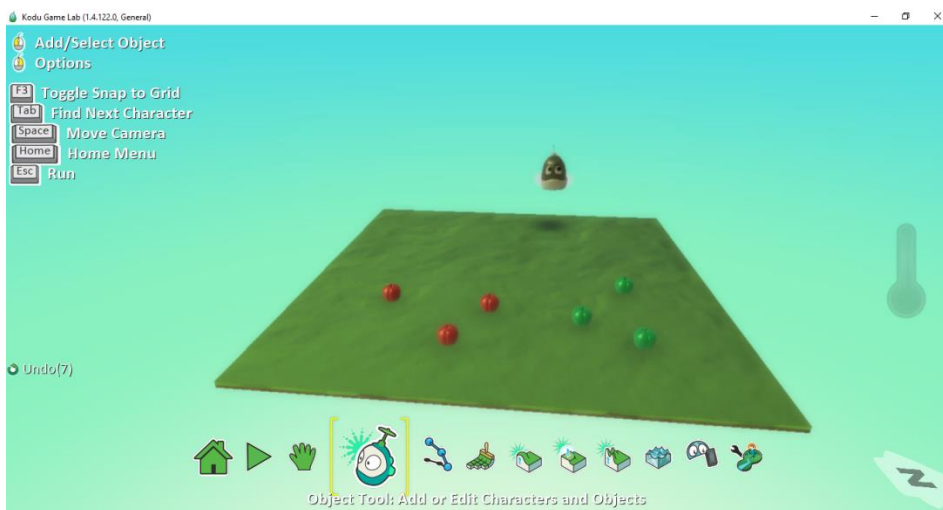


4. Irudia



5. Irudia

5. Ikasleek, haien ordenagailuetan, bi kolore desberdineko sagarrak lortuko dituzte (6. irudia) eta Kodu horiek jateko programatuko dute. Gainera, sagar bat jatean kolore horretako puntu bat eskuratzeko ere programatuko dute (bi puntu mota desberdin egongo dira, beraz) (7. irudia).



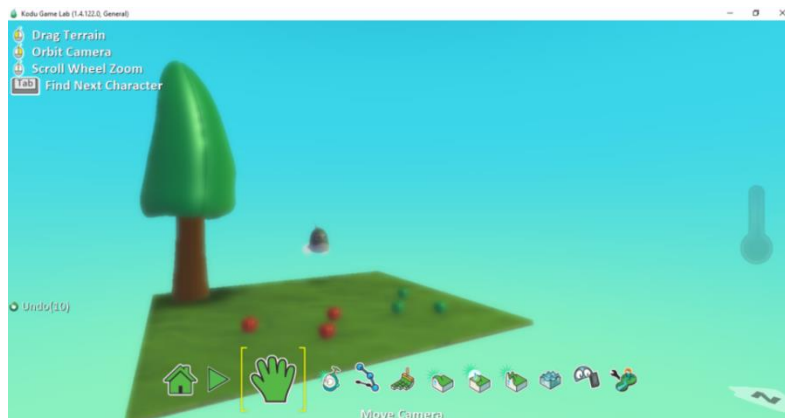
6. Irudia



7. Irudia

6. Irakasleak ikasle bat arbel digitalera aterako du, programazioa arbelean errepikatzeko.

7. Irakasleak zuhaitz bat sortuko du eta bere tamaina aldatuko du (8. irudia). Ondoren, Kodu misilak jaurtitzeko programatuko du. Amaitzeko, zuhaitzik ez ikustea galtzeko baldintza bezala zehaztuko du (9. irudia).



8. Irudia



9. Irudia

8. Ikasleek gaztelu bat sortuko dute, bere tamaina eta kolorea aldatuko dute (10. irudia), Kodu zerbait jaurtitzeko programatuko dute eta gaztelurik ez ikustea irabazteko baldintza bezala jarriko dute. Baina gaztelua ez da, zuhaitza bezala, koduren erasoen ondorioz berez suntsituko: programatu beharra dago (11. irudia). Ikasleei zailtasun hau dagoela esango zaie, eta konpontzeko pistak emango zaizkie.

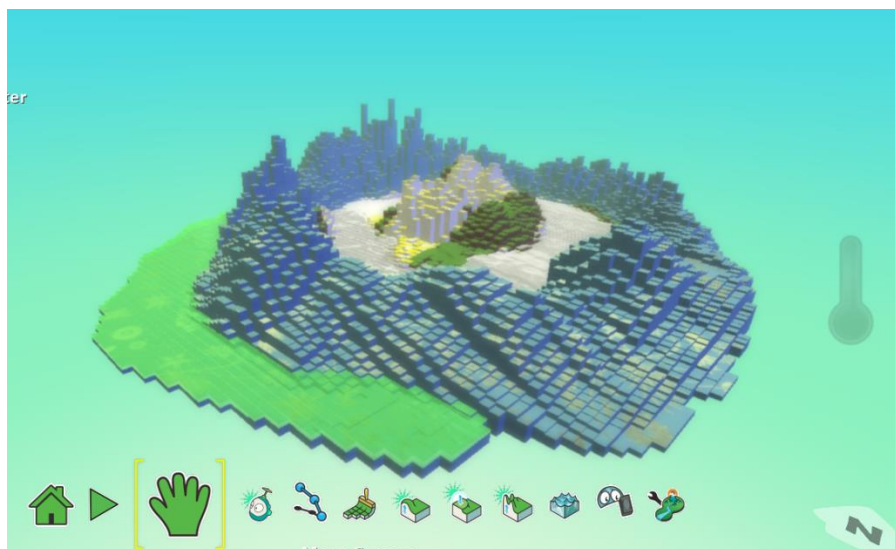


10. Irudia



11. Irudia

9. Irakasleak ikasle bat arbel digitalera aterako du, programazio errepikatu dezan.
10. Irakasleak sortutako mundua “World1” izenarekin gordeko du eta egilea (*creator*) aldatuko du, *teacher* idatziz.
11. Ikasleek haiek sortutako mundua “World1” izenarekin gordeko dute eta egile bezala haien izenak jarriko dituzte.
12. Irakasleak *new world* irekiko du. Bertan paisaia aldatzeko tresna desberdinek nola funtzionatzen duten azalduko die, arbel digitalean emaitzak erakutsiz (12. irudia).



12. Irudia

13. Ikasleek mundu berria ireki eta tresna haiek frogatuko dituzte.
14. Irakasleak berak sortutako mundua “World2” izenarekin gordeko du. Ikasleek gauza bera egingo dute.

7. Eranskina. 5. mailarako sekuentzia didaktikoaren helburuak

Jokoa (Game)	Idatzizko lana (Project)	Jarrera (Attitude)
<ul style="list-style-type: none"> • <i>KoduGameLab</i> programaren oinarritzko tresnak (paisaia eraldatzekoak eta objektu eta pertsonaiak programatzekoak) kontrolatzea eta erabiltzea. • Zehaztutako baldintzak betetzen dituen joko bat sortzea, programaren baliabideak modu sortailean erabiliz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sortutako jokoaren itxura deskribatzen duen testu bat sortzea, arau gramatikal eta ortografikoak aplikatuz, eta gelan ikasitako hiztegia erabiliz. • Sortutako jokoaren funtzionamendua azaltzen duen testu bat sortzea jarraibideak errespetatuz, arau gramatikal eta ortografikoak aplikatuz, eta gelan ikasitako hiztegia erabiliz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jokoa sortzeko kide batekin elkarlanean aritzea, lanaren alderdi guztietan (idatzizkoa eta ordenagailuzkoa) parte hartuz, haien mailara egokituta eta ahal den neurrian atzerriko hizkuntza erabiliz. • Irakaslearen azalpenak aditasunez entzutea eta haiei buruzko iritzi eta zalantzak plazaratzea, errespetuz eta txandak jarraituz.

4. Taula

8. Eranskina. 5. mailarako sekuentzia didaktikoaren edukiak

Atzerriko hizkuntza (<i>English</i>)	Arte Hezkuntza
<p><u>1. eduki multzoa:</u> entzutea, hitz egitea eta elkarrizketan aritzea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ikastekoak eta informatzekoak diren ahozko testuak ulertzea: ekintzaren arauak, deskribapenak eta gelako aurkezpenak eta eztabaidak. • Gogotsu, lagunduz eta errespetuz parte hartzea hizkuntza-harremanetan. <p><u>2. eduki multzoa:</u> komunikazio idatzia: irakurtzea eta idaztea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lagunduta testuak sortzea, eta gero eta luzeagoak eta gero eta lexiko eta egitura aberatsagoak erabiltzea. • Testuak sortzeko estrategiak erabiltzea eta horien transferentzia egitea. • Kideen arteko elkarrizketa erabiltzea denen artean testuak sortzeko. Informazio- eta komunikazio-teknologiak erabiliz, testuak eta aurkezpenak sortzea. • Idazketaren konbentzioak: landutako hiztegiaren ortografia, puntuazio-markak. • Testu idatziak txukun aurkezteko interesa. • Atzerriko hizkuntza erabiltzeko jarrera ona, hainbat helbururekin eta era askotako komunikazio-egoeretan. <p><u>4. eduki multzoa:</u> hizkuntzari buruzko hausnarketa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Egitura, esapideak eta esaerak, hainbat komunikazio egoeratan gehien betetzen diren funtzioei dagozkienak, erabiltzea eta erabilpen hori finkatzea. • Oinarrizko ortografia-arauak ezagutzea eta horiek aplikatzea, laguntzaz, norberaren testuetan. 	<p><u>4. eduki multzoa:</u> arte plastikoen eta ikusizko arteen ekoizpena, adierazpena eta sorkuntza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taldeko proiektuen plangintza egitea, sortutako problema bati ebazpen artistikoa emateko. • Materialak eta teknikak manipulatzeko, material eta teknika horiek erabiliko diren edukira egokitzeko, eta egindako aurkikuntzak irudikapen plastikoetan erabiltzeko interesa. • Euskarri teknologikoak erabiltzea, arte-sorkuntzarako.

9. Eranskina. 5. mailarako sekuentzia didaktikoaren ebaluazio errubrika

	D	C	B	A
Jokoa (<i>Game</i>)	Ez dute paisaia eraldatzeko tresnarik erabili.	Paisaia eraldatzeko oinarrizko tresnak (lur motak eta erliebeak) erabili dituzte, baina zentzu handirik gabe.	Paisaia erabiltzeko oinarrizko tresnak (lur motak eta erliebeak) eta tresna konplexu batzuk (ura, adibidez) erabili dituzte, nolabaiteko zentzu funtzional edo estetikoarekin.	Paisaia erabiltzeko tresna guztiak (lur motak, erliebe landua, ura, argi mota, zeru mota...) zentzu funtzional eta estetiko argiekin.
	Ez dituzte pertsonaiak edo objektuak programatu.	Pertsonaia edo objektu bat programatu dute, baina programak funtzionalitatea kaltetzen duten akatsak ditu.	Pertsonaia edo objektu bat baino gehiago programatu dute, oinarrizko programazioak (mugimenduak, erasoak...) zentzuz erabiliz eta funtzionalitatea kaltetzen duten akatsik gabe.	Pertsonaia edo objektu bi baino gehiago programatu dituzte, oinarrizko programazioa (mugimenduak, erasoak...) eta programazio konplexuagoa (markagailuak, ibilbideak...) zentzuz erabiliz eta akatsik gabe.

	Ez dituzte betebeharreko irizpiderik (<i>requirements</i>) bete.	Betebeharreko irizpideetako (<i>requirements</i>) bakarra bete dute.	Betebeharreko irizpideetako bi (<i>requirements</i>) bete dituzte.	Betebeharreko irizpide (<i>requirements</i>) guztiak bete dituzte.
Idatzizko eta ahozko lana (<i>Project</i>)	Ez dute idatzizko lana bete edo ez dute entregatu.	Idatzizko lana bete eta aurkezpena zaindu barik entregatu dute. Akats ortografiko eta gramatikal anitz egin dituzte eta ez dituzte fitxak betetzeko jarraibideak errespetatu.	Idatzizko lana bete eta aurkezpen garbiarekin entregatu dute. Fitxak betetzerakoan jarraibideak errespetatu dituzte eta akats ortografiko edota gramatikal gutxi egin dituzte.	Idatzizko lana bete eta aurkezpen garbiarekin entregatu dute. Fitxak betetzerakoan jarraibideak errespetatu dituzte eta erantzun landuan eman dituzte. Akats ortografiko edota gramatikal oso gutxi egin dituzte.
Jarrera (<i>Attitude</i>)	Ez dute ordenagailuaren kontrola partekatu, erabakiak hartzerakoan ez dituzte taldekide guztien iritziak entzun eta haien artean irainka edo borroka aritu dira.	Ez dute ordenagailuaren kontrola guztiz partekatu eta erabakiak hartzerakoan taldekideen iritziak entzun dituzten arren azken erabakia pertsona baten esku egon da.	Ordenagailuaren kontrola gehienetan partekatu dute eta erabakiak hartzerakoan taldekide guztien iritziak entzun eta gehienetan kontutan hartu dituzte.	Ordenagailuaren kontrola partekatu dute eta bai paperean bai ordenagailuan taldekide desberdinek egindako lana berdina izan da. Erabakiak guztien iritziak kontutan izanda

				hartu dira.
	Ez dira inoiz ere ez haien artean ezta irakaslearekin ingelesez aritu.	Ez dira inoiz ere ez haien artean ingelesez aritu, eta irakaslearekin hitz egiterakoan hitz solte batzuk ingelesez esan dituzte.	Haien artean hitz egiterakoan hitz solte batzuk ingelesez esan dituzte, eta irakaslearekin hitz egiterakoan esaldi osoak erabili dituzte ingelesez.	Bai haien artean bai irakaslearekin hitz egiterakoan ingeleseko ikasgelan ikasitako esaldi eta hitzak erabili dituzte.
	Irakasleak azalpenak ematen dituen bitartean etengabe hizketan edo molestatzen aritu dira.	Irakasleak azalpenak eman dituzten gutxi batzuetan hitz egin dute.	Irakasleak azalpenak eman dituzten isilik egon dira.	Irakasleak azalpenak eman dituzten isilik eta adi egon dira eta aukera egon denean txandak errespetatuz parte hartu dute.

6. Taula

10. Eranskina. 5. mailako ikasleentzako materiala

CREATE A VIDEOGAME

What is the videogame's name? (Full sentence)

Who created it? (Full sentence)

Description of the landscape (There is.../There are...)

Description of the gameplay

Use the Present Simple. Remember:

I/you/we/you/they move. BUT

He/she/it/Kodu moves.

WHEN	DO
You press _____.	_____ moves.
	You win.