

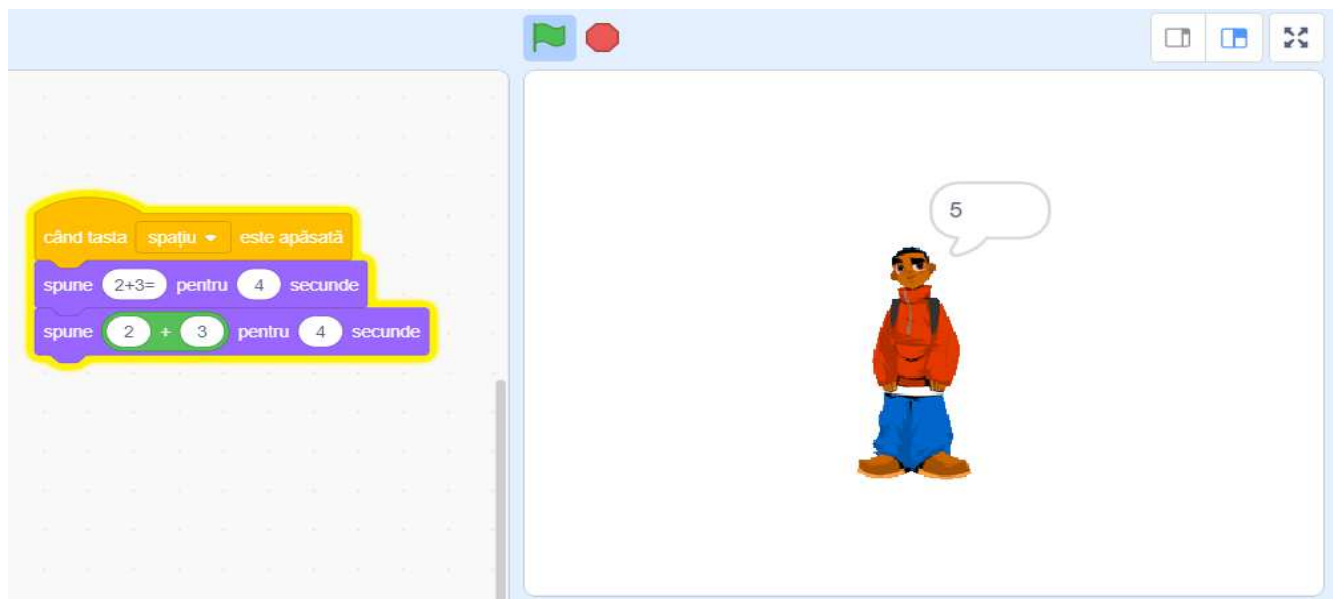
FIȘĂ DE LUCRU
Operatori și variabile Scratch

- 1.Crează un program care să rezolve „2+3”.**
- 2.Scrie un cod ce va arăta produsul „3*4”.**
- 3.Crează o variabilă.**
- 4.Scrie un program în care se folosește variabila creată.**

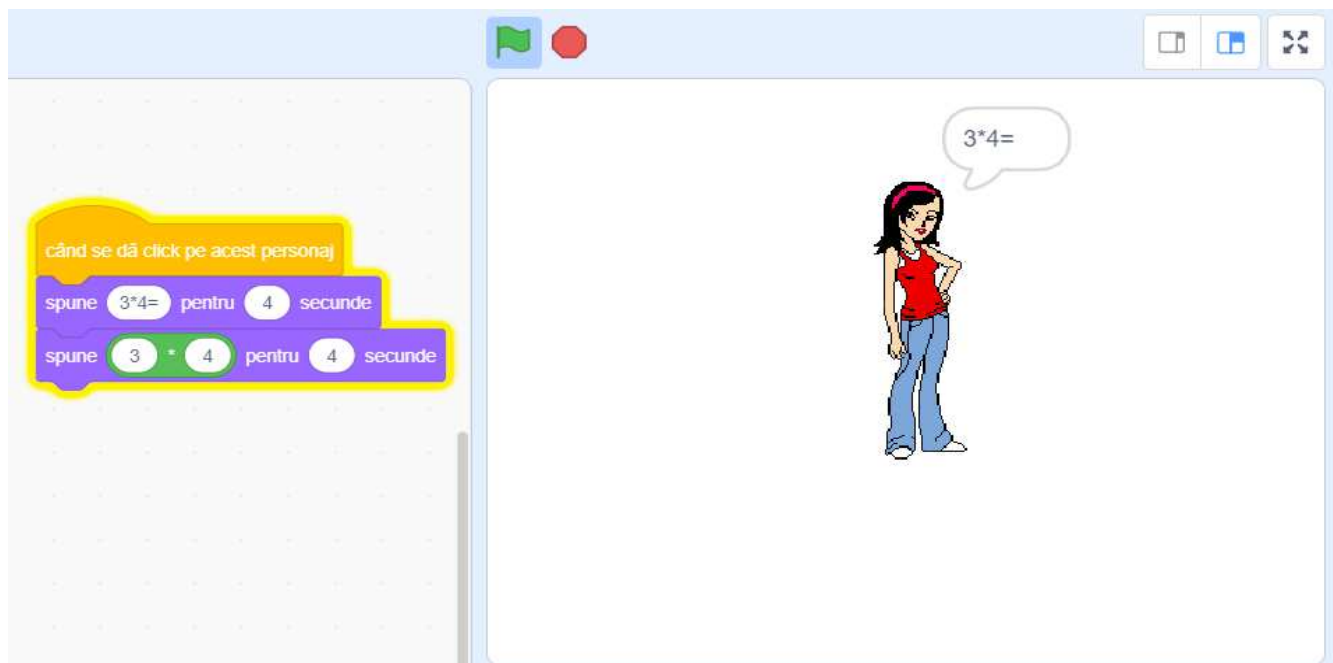
FIȘĂ DE LUCRU

Operatori și variabile Scratch - rezolvare

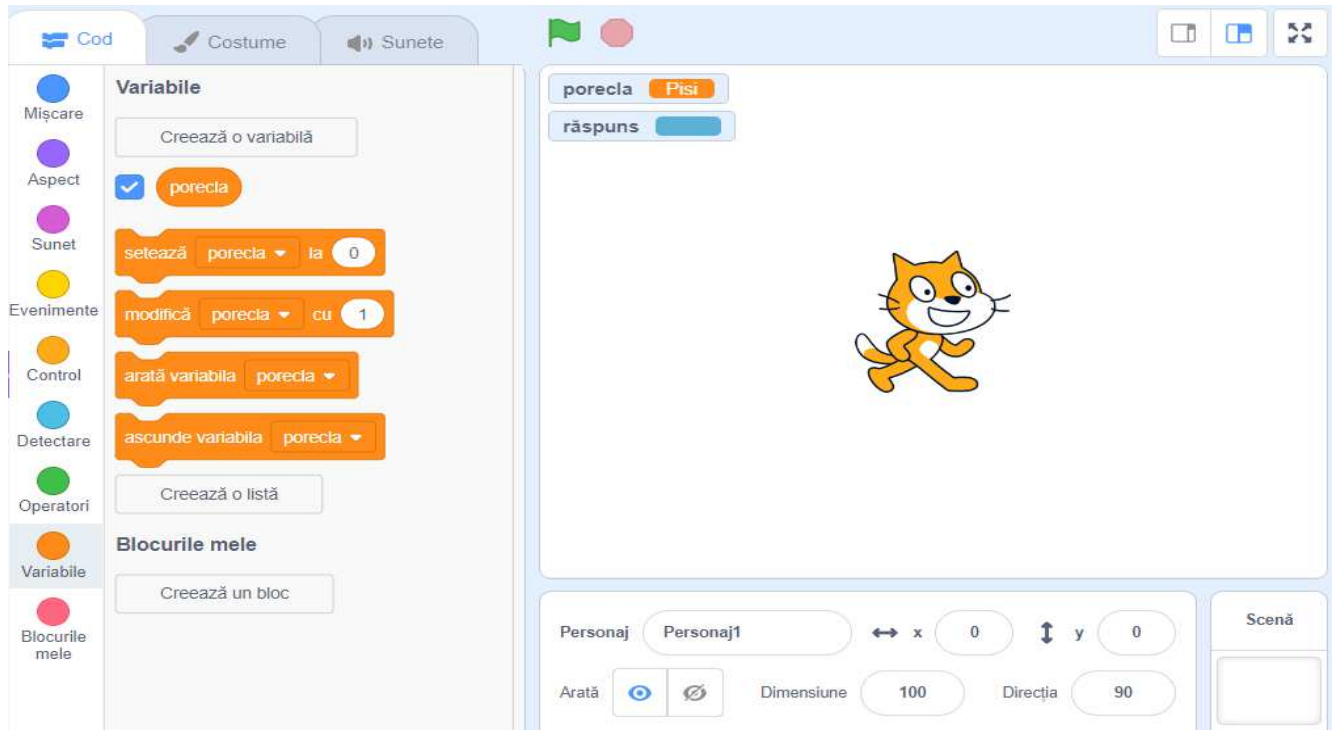
1. Crează un program care să rezolve „2+3”.



2. Scrie un cod ce va arăta produsul „3*4”.

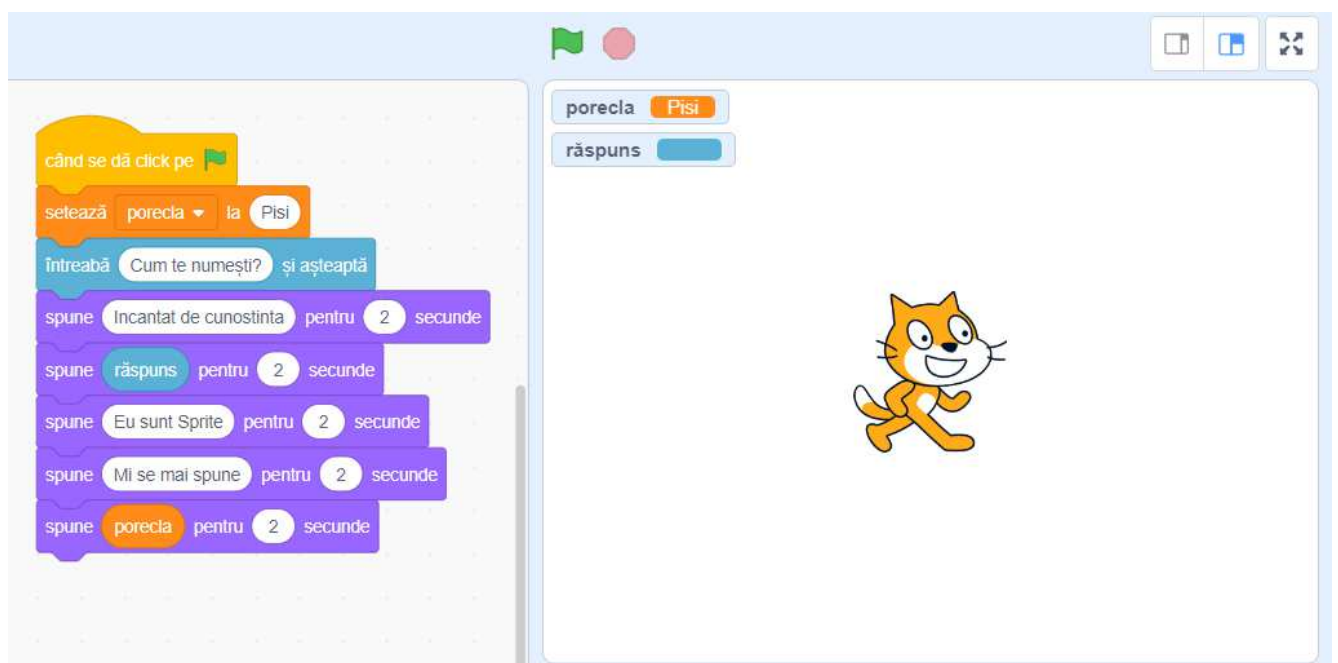


3. Crează o variabilă.



The image shows the Scratch interface with the 'Variabile' (Variables) menu open. The 'porecla' variable is selected. The 'Creează o variabilă' (Create a variable) block is visible. The variable 'porecla' is set to 'Pisi'. The 'răspuns' variable is also visible. The Scratch cat is on the stage.

4. Scrie un program în care se folosește variabila creată.



The image shows the Scratch interface with a program written using the 'porecla' variable. The program starts with a 'când se dă click pe' (when clicked) event, followed by 'setează porecla la Pisi' (set porecla to Pisi), 'întreabă Cum te numești? și așteaptă' (ask 'Cum te numești?' and wait), and several 'spune' (say) blocks: 'Incantat de cunoștința pentru 2 secunde' (say 'Incantat de cunoștința' for 2 seconds), 'răspuns pentru 2 secunde' (say 'răspuns' for 2 seconds), 'Eu sunt Sprite pentru 2 secunde' (say 'Eu sunt Sprite' for 2 seconds), 'Mi se mai spune pentru 2 secunde' (say 'Mi se mai spune' for 2 seconds), and 'porecla pentru 2 secunde' (say 'porecla' for 2 seconds). The variable 'porecla' is set to 'Pisi' and 'răspuns' is also visible.