

De ce învățăm? Aplicația finală va fi pentru programarea unui minirobot(<https://lab.open-roberta.org/>)

Să ne reamintim! Algoritm

În matematică și informatică reprezintă o metodă sau o procedură de calcul, alcătuită din pașii elementari necesari pentru rezolvarea unei probleme sau categorii de probleme

Exemplu de algoritm:

Rezolvarea ecuației de gradul al II lea

- 1 Se calculează Δ
2. Dacă $\Delta > 0$, atunci se calculează x_1, x_2 reale
3. Dacă $\Delta = 0$, atunci se calculează $x_1=x_2$
4. Dacă $\Delta < 0$, atunci se calculează x_1, x_2 complexe

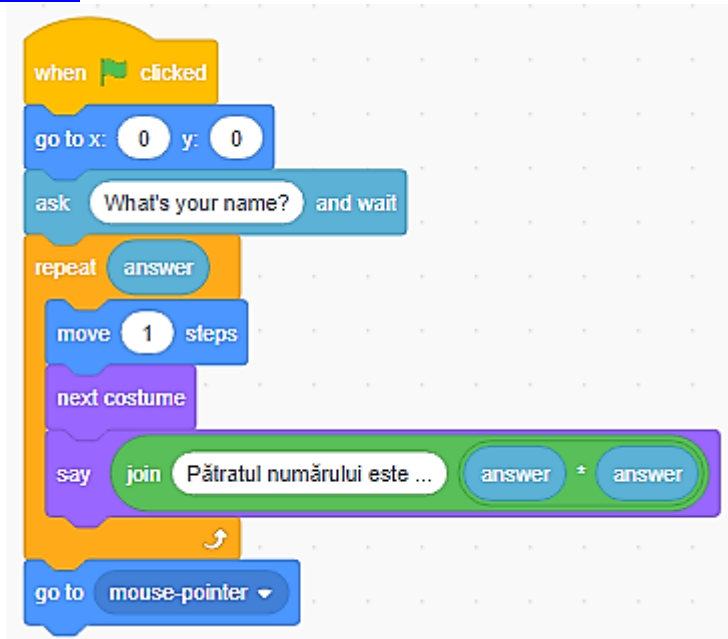
Scratch este un limbaj de programare care ii ajuta pe copii sa creeze propriile povesti interactive, animatii, jocuri si muzica si sa le impartaseasca cu altii. Atunci cand copiii realizeaza proiecte in Scratch, ei invata elemente importante de calcul, in acelasi timp gandesc creativ, sistematic si lucreaza colaborativ.

Antrenament

<http://compute-it.toxicode.fr/?hour-of-code>

Scrach – Trebuie să comanzi pisoiiul să meargă un număr de pași(număr citit de la tastatură)

-<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>



Ce diferență există între primul și cel de-al doilea program?

Ce rol are ultimul bloc?

Folosește o variabilă a pentru a scrie tabla înmulțirii cu a.