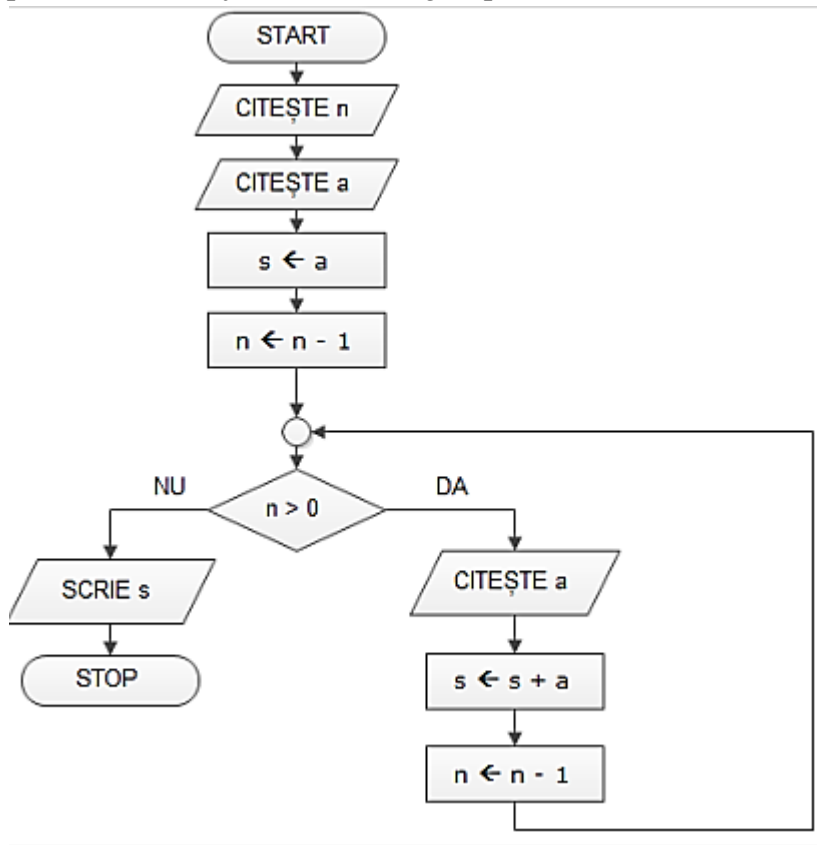


#59, Variabile și liste

- 1) Se citesc de la tastatură  $n$  numere. Să se afișeze suma lor. (suplimentar: personajul să își schimbe culoarea la fiecare însumare a noului număr citit).
  - a. Schema logică (se observă că structura de adunare se repetă de  $n$  ori: fie din  $n$  se scade 1 până când  $n=0$ ; fie la 0 se adaugă 1 până la  $n$ )

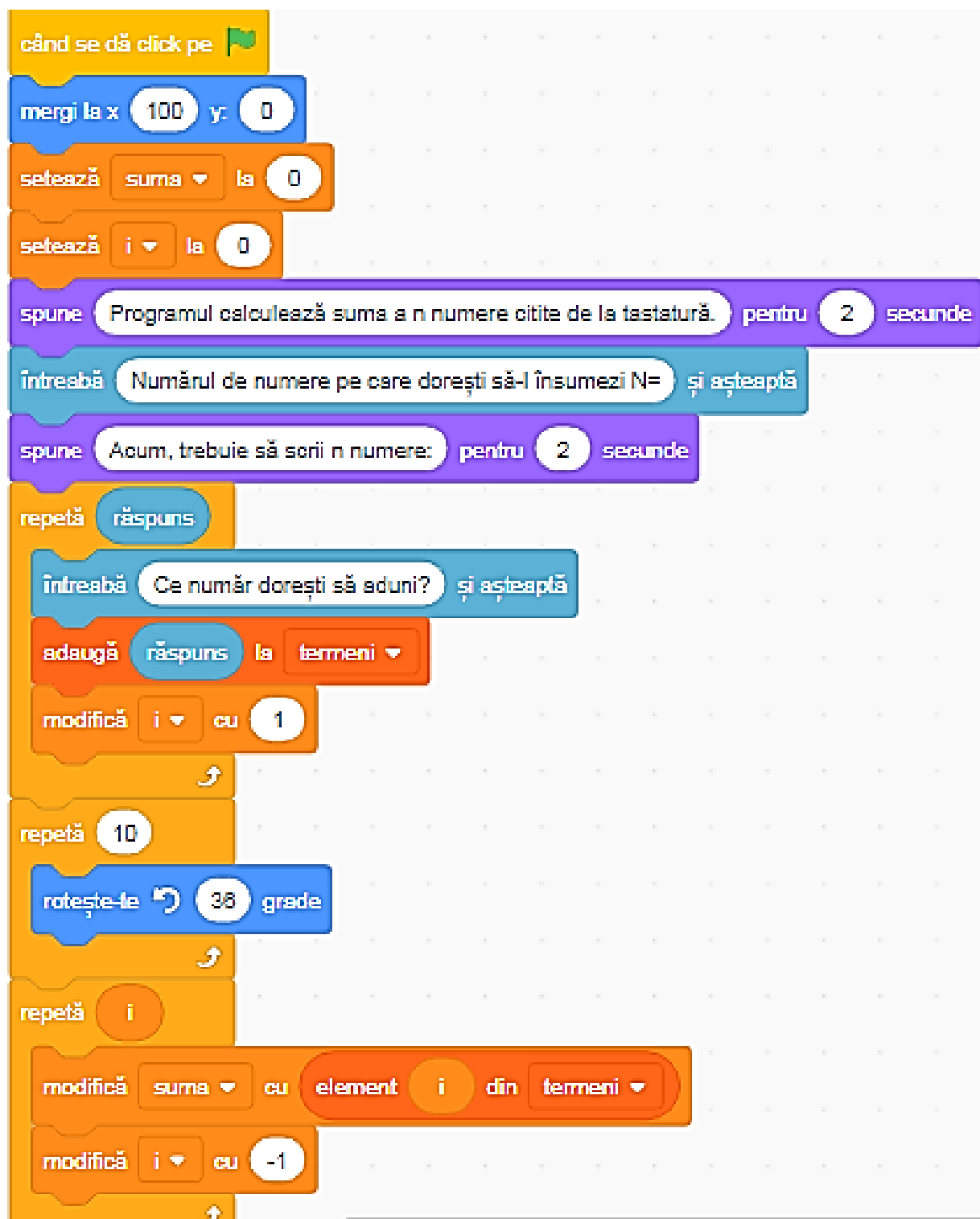


b. Programul

The Scratch code implements the logic from the flowchart:

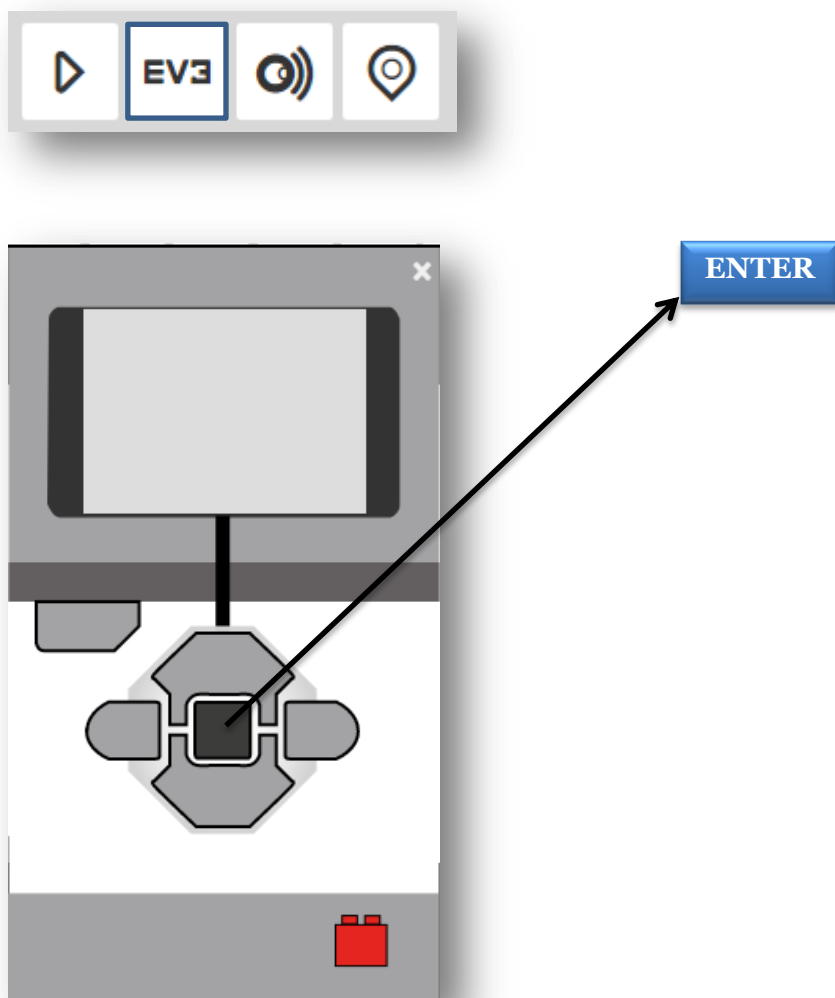
- When clicked:** Set color to 0, set sum to 0, say "Programul calculează suma a n numere citite de la tastatură." for 2 seconds, ask "Numărul de numere pe care dorești să-I însumezi N=" and wait.
- Repeat loop (n times):** Ask "Ce număr dorești să aduni?" and wait, modify sum with the answer, change color by 5.
- After loop:** Say "alătură Suma este=" followed by the sum for 2 seconds.

Se memorează cele n numere citite într-o listă, apoi se însumează (se adaugă -la variabila suma- fiecare element al listei).



Open Roberta – structură repetitivă

<https://lab.open-roberta.org/>



```
+ pomeste [arata datele senzoriului]
Repetati pana cand [buton enter] apasat?
fa
  arata text "Suntem foarte buni!"
  in coloana 2
  in linie 1
Repetati pana cand [buton dreapta] apasat?
fa
  arata text "Asteptam vacanta!"
  in coloana 4
  in linie 2
Repetati pana cand [buton stanga] apasat?
fa
  arata text "Ce vom face in vacanta?"
  in coloana 0
  in linie 0
reda toata nota c'
```