

#59, FOLOSIREA LISTELOR

The image shows two parts of the Scratch interface. On the left is the 'Variabile' (Variables) panel, which includes a 'Creează o variabilă' (Create a variable) button, a dropdown menu for 'variabila mea' (my variable), and several control blocks: 'setează' (set) to 0, 'modifică' (change) by 1, 'arată variabila' (show variable), and 'ascunde variabila' (hide variable). At the bottom, there is a 'Creează o listă' (Create a list) button and a dropdown menu for 'Vocale' (Vowels). On the right is the 'Listă nouă' (New list) dialog box. It has a title bar with a close button (X). The main text asks for the 'Noul nume al listei:' (New list name:), with a text input field containing 'Vocale'. Below the input field are two radio buttons: 'Pentru toate personajele' (For all characters) which is selected, and 'Doar pentru acest personaj' (Only for this character). At the bottom right are two buttons: 'Renunță' (Cancel) and 'OK'.

Se va crea lista *Vocale* adăugând element cu element.

The image shows a Scratch script on the left and a list on the right. The script starts with a 'când se dă click pe' (when clicked) event block, followed by a 'spune' (say) block with the text 'Voi număra vocalele din cuvântul scris de tine(cu minuscule). pentru 2 secunde' (I will count the vowels in the word you wrote (in lowercase). for 2 seconds). This is followed by a 'șterge tot din' (erase everything from) block for the 'Vocale' list. Then, there are eight 'adaugă' (add) blocks, each adding a vowel ('a', 'e', 'i', 'o', 'u', 'ă', 'â', 'î') to the 'Vocale' list. The script ends with a 'spune' (say) block with the text 'Nr vocale din limba română: lungimea lui Vocale pentru 2 secunde' (Number of vowels in the Romanian language: length of Vocale for 2 seconds). On the right, the 'Vocale' list is shown with 8 items: 'a', 'e', 'i', 'o', 'u', 'ă', 'â', and 'î'. Below the list, there is a '+ lungime 8 =' (length 8 =) indicator. A Scratch cat character is also visible next to the list.

Se vor crea două variabile: x pentru poziția din listă și i pentru verificarea fiecărei litere din cuvânt.

Dacă litera din cuvânt corespunde cu o literă din listă, atunci variabila ***nr_vocale*** va crește cu o unitate.

Scrie cuvântul!

Exemplu:

Vocale include cele 8 vocale.

Cuvântul introdus de la tastatură este *ascensor* (lungimea cuvântului este 8).

Variabila $i = 1$, iar x este 1, apoi 2, 3, ..., 8, deci litera ***a***, prima literă din cuvânt, este comparată cu fiecare element din lista *Vocale*, iar dacă este identic cu un element din listă, atunci *nr_vocale* crește cu o unitate. Variabila $i = 2$, iar x este 1, apoi 2, 3, ..., 8, deci litera ***s***, a doua literă din cuvânt, este comparată cu fiecare element din lista *Vocale*. Litera ***s*** nu se află în listă, deci *nr_vocale* nu crește cu o unitate.

Se reia până când $i = 8$ (lungimea cuvântului *ascensor*).

Se va afișa 3, pentru că *nr_vocale* va identifica literele ***a***, ***e***, ***o***.