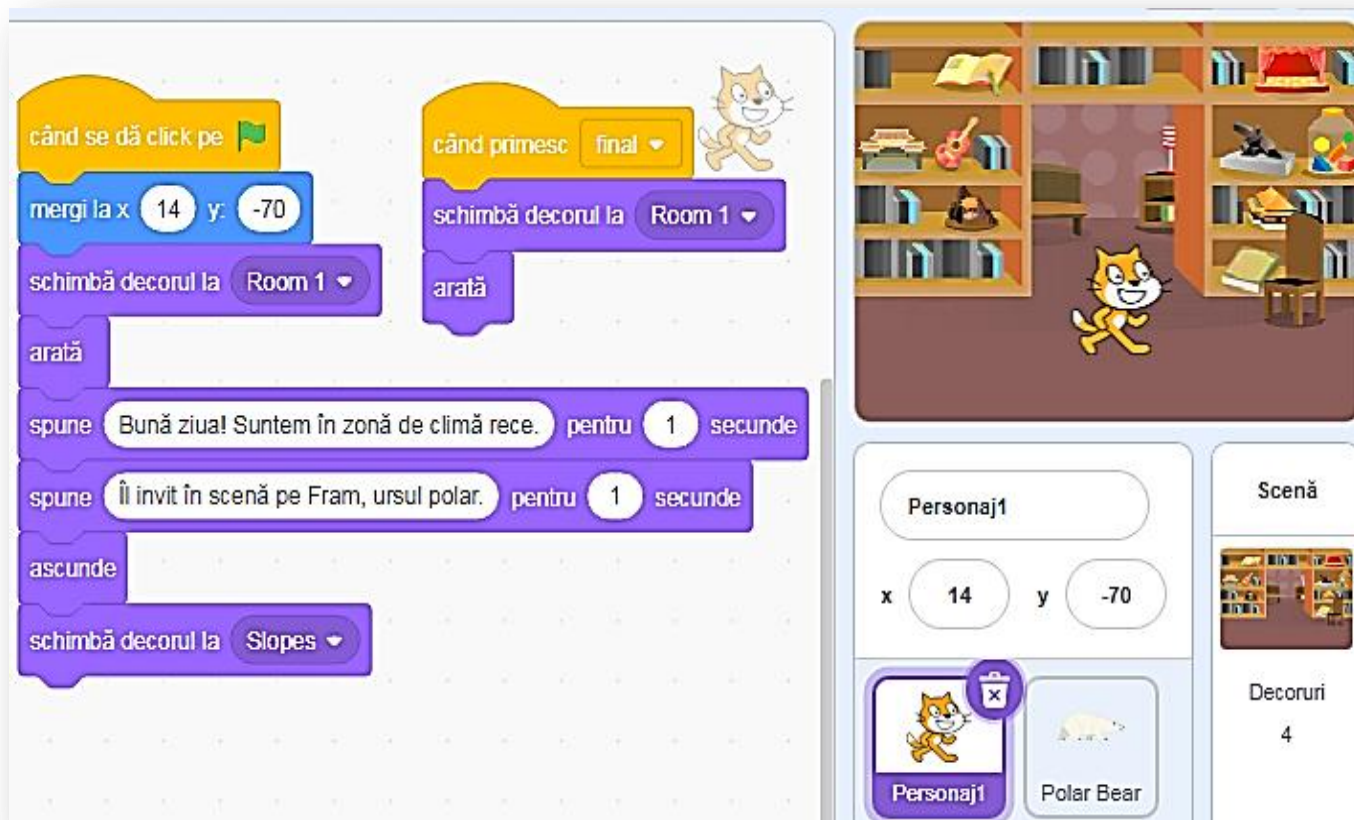


Nu uitați să dați click pe acel personaj pe care îl programați!



Personajele apar și dispar – se folosesc blocurile ARATĂ/ASCUNDE.

Pentru revenirea Personajului 1, trebuie să definiți mesajul *FINAL*.

The image displays a Scratch script for a polar bear character. The script begins with a 'when scene changes' trigger, followed by a 'go to x: -240 y: -130' block. The bear is then shown, and a 'repeat 25' loop moves it 10 units to the right. The bear then says 'Bună ziua!' for 1 second, 'Eu sunt ursul polar. În ce zonă trăiesc?' for 2 seconds, and 'Pentru zona arctică, apăsați 1. Pentru zona antarctică, apăsați 2.' for 2 seconds. An 'ask and wait' block asks 'Tasta 1 sau tasta 2?'. An 'if-then-else' block checks if the answer is '1'. If true, the bear thinks 'Bravo!' for 2 seconds, rotates 360 degrees, and plays a 'final' sound. If false, the bear says 'Nu trăiesc în zona sudică a Terre!' for 1 second and plays a 'mesaj1' sound. The script ends with an 'hide' block. The right panel shows the 'Polar Bear' character selected, with its x and y coordinates set to 10 and -130 respectively.

La începutul programului, Polar Bear nu apare în prima scenă. S-a folosit blocul ASCUNS.

Se folosește structura alternativă "IF-THEN-ELSE"(Dacă este îndeplinită condiția, atunci se "rostogolește", altfel se va afișa un mesaj și se va difuza mesajul pentru personajul PENGUIN.).

The image shows a Scratch script and stage interface. The script is as follows:

```
when clicked on the green flag  
hide  
when I receive message 1  
go to x: -222 y: -30  
show  
repeat 15 times  
  change costume  
  change x by 5  
say "Eu trăiesc în Antarctica." for 2 seconds  
glide 1 seconds to x: 49 y: -130  
broadcast final  
hide
```

The stage interface shows a penguin character on a snowy landscape with a sun. The character's position is x: -147, y: -30. The character is named "Penguin". The stage is named "Scenă" and contains 4 decorations. The character is currently wearing the "Penguin" costume.