

SCRATCH

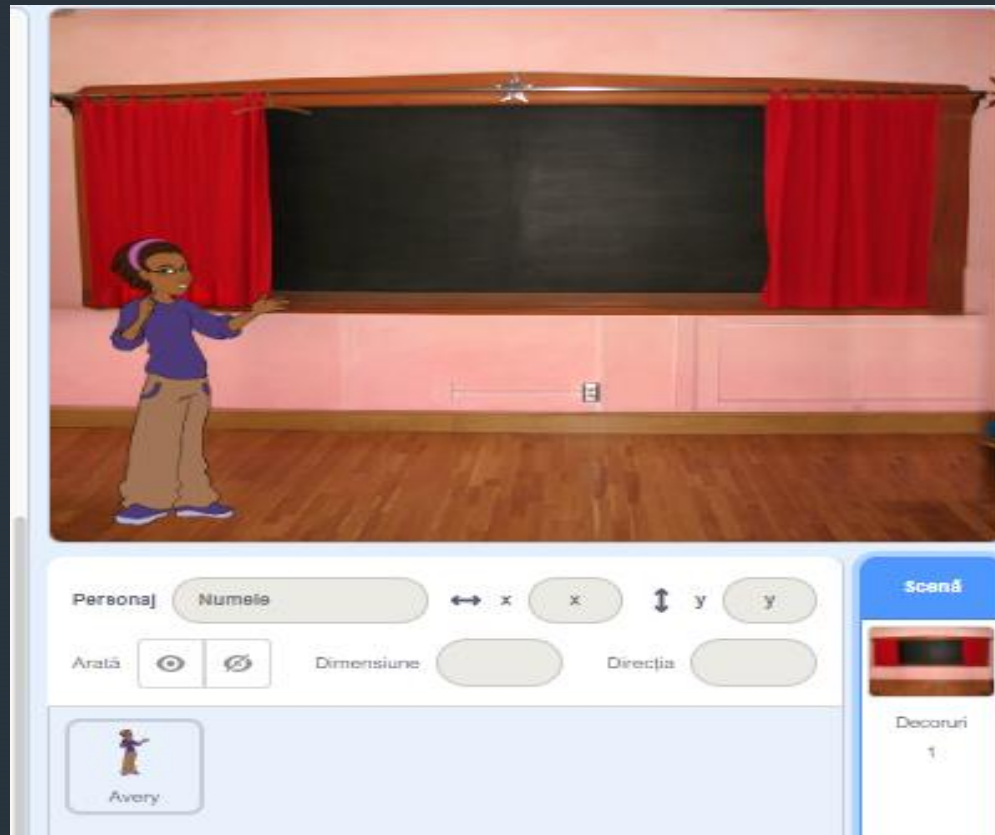
TABLA ÎNMULȚIRII

INTRODUCERE

- Propun să realizăm un joc care permite verificarea cunoștințelor de înmulțire.
- **Calculatorul** îți generează la întâmplare înmulțirea a 2 nr (nr1 si nr2), iar **tu** trebuie să dai răspunsul.
- Apoi, calculatorul verifică dacă ai răspuns corect, afișând mesajul CORECT, respectiv greșit afișând un mesaj corespunzător (GREȘIT).
- Așadar, calculatorul va fi cel care va alege numerele (nu le introduci tu de la tastatură) în mod aleator (întâmplător, va alege între numerele de la 1 la 10).

Pasul 1.

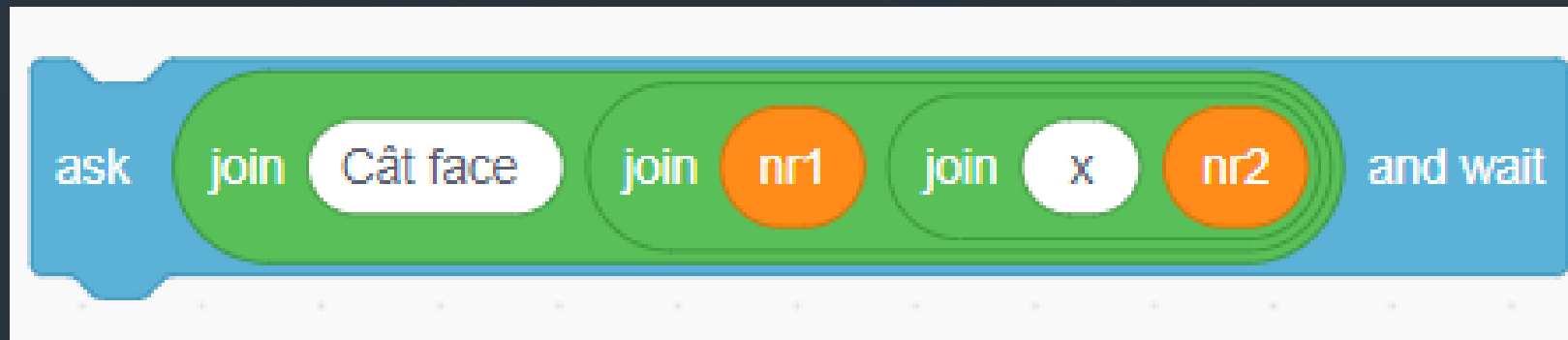
- Alegem un personaj (Avery) și o scena (Chalkboard)



- Creăm cele 2 variabile în care calculatorul ne va introduce valorile numerice (nr1 și nr2) în mod aleator de la 1 la 10. Puteți pune și mai mare de 10.

The screenshot displays a programming interface with two main panels. On the left, a 'Variabile' (Variables) panel shows a 'Creează o variabilă' (Create a variable) button and a list of variables: 'nr1' and 'nr2' are checked, while 'variabila mea' is unchecked. Below this list, a 'setează nr1 la 0' (set nr1 to 0) block is visible. On the right, a script area shows a 'when clicked' event block followed by two 'set' blocks. The first 'set' block sets 'nr1' to 'pick random 1 to 10', and the second 'set' block sets 'nr2' to 'pick random 1 to 10'.

- Acum întrebăm **Cât face nr1 X nr2 =**. Pentru aceasta folosim blocul *ask* de la secțiunea **Sensing** și operatorul *join* de la **Operatori**.

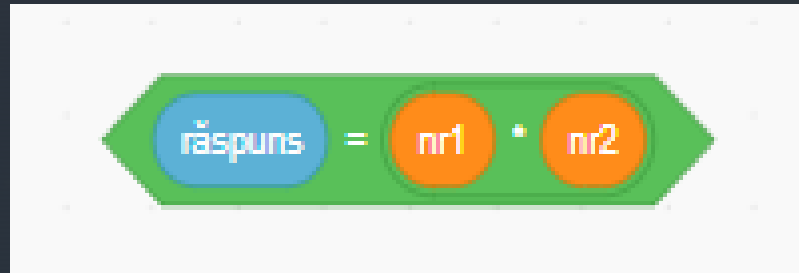


Pasul 4.

- Acum verificăm dacă răspunsul nostru este cel corect.
- Pentru aceasta folosim instrucțiunea IF (dacă condiție atunci...altfel...) de la secțiunea **Control**, și operatorii = și *



Punem condiția:



Și afișăm mesajele Corect, respectiv Greșit.



Pasul 5.

- Acum complicăm programul. Vrem să-l facem să ne întrebe de mai multe ori. De exemplu de 5 ori. Pentru aceasta folosim comanda *repeat* din secțiunea **CONTROL** pentru întreg programul.

