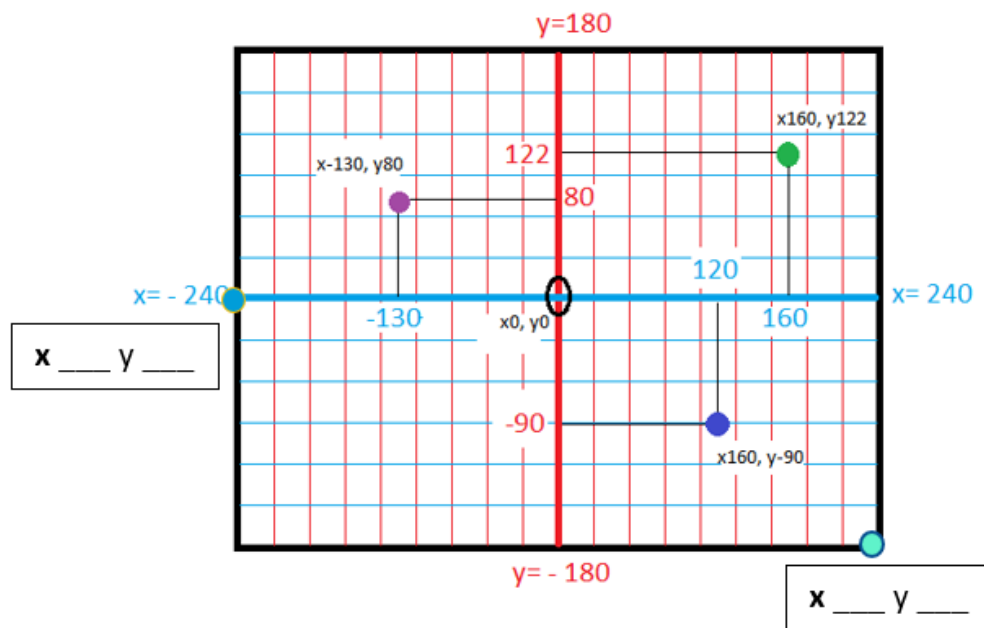


Nume: _____

Data: _____

Găsiți coordonatele punctelor pe care le vedeți în imaginea de mai jos.



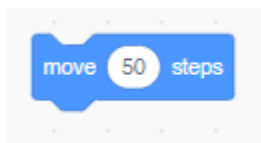
După ce ați terminat construcția, descrieți modul în care mișcarea de rotație este transformată în liniară.

De câte ori se poate roti angrenajul în bara liniară?

Puteți găsi aplicații ale acestei modificări?

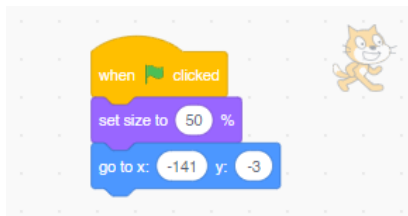
Deschideți fișierul Scratch din fișierul activității.

Ce înseamnă blocul?

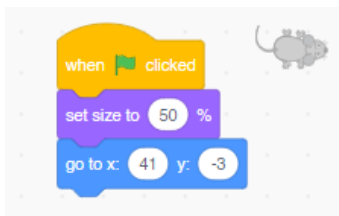


Când apăsați săgeata dreapta, pisica și șoricelului primesc comanda să se deplaseze cu 50 de pași în față. De ce se mișcă șoarecele înaintea pisicii?

De ce avem nevoie de blocuri



și



Ce ai schimba în codul corespunzător mișcării pisicii (imaginea din stânga), astfel încât să poată prinde șoricelul înainte de a se ascunde în partea dreaptă a ecranului? Observați modificările din codul dvs. și experimentați cu modificările dvs.