

Scratch- Expresii matematice.

Manual clasa a 5-a (pag85)

Va rog sa descarcati aplicatia gratuita de pe site-ul <https://scratch.mit.edu/download> daca nu cumva il aveti instalat deja. Puteti deasemenea sa lucrati on line daca doriti

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted> .

Scrieti un program in scratch pentru a verifica tabla inmultirii.

Etape:

1. Alegeti doua personaje din biblioteca si un decor.



2. In meniul Scripturi se definesc doua variabile a si b.

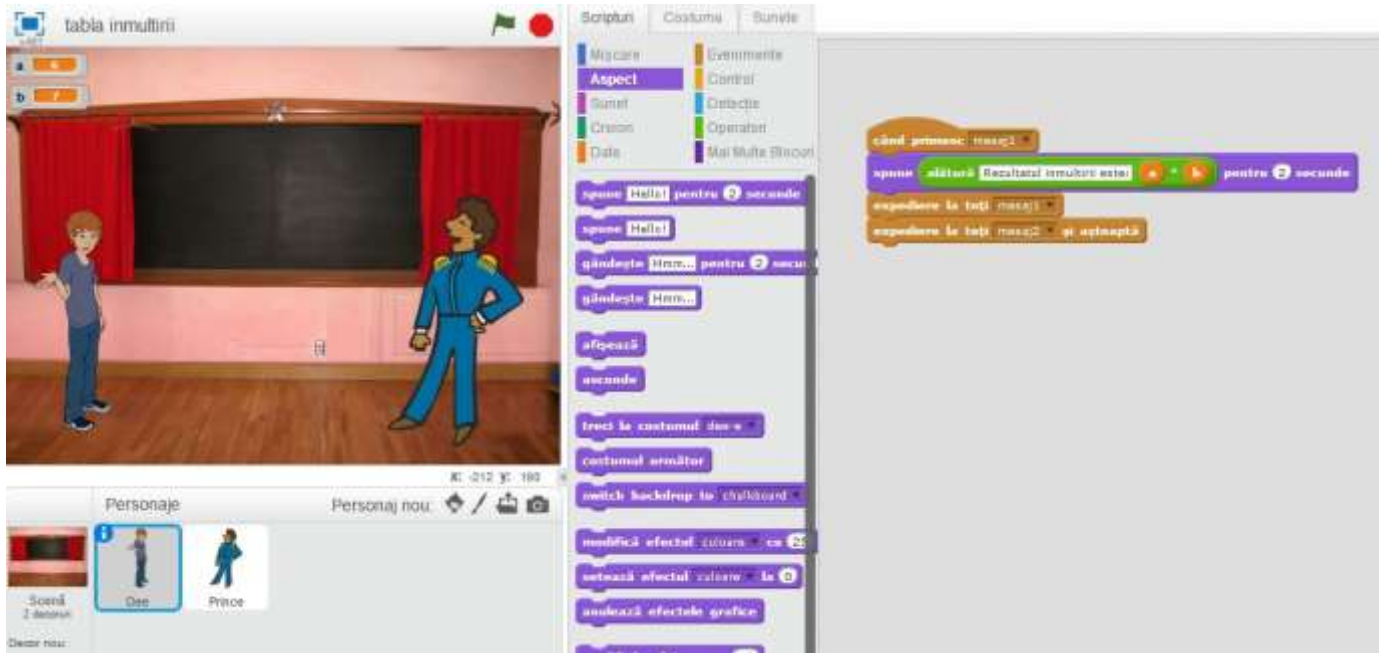


3. Se realizeaza un dialog intre cele doua personaje : profesor , elev.

- Personajul profesor



- Personajul elev



4. Il salvati fisierul cu numele.sb2 sau .sb3 depinde ce varianta aveti.

Veti trimite un print screen cu aplicatia salvata in Paint cu extensia *.png sau .jpg cu numele : clasa_numefamilie_S4(ex: 5A_POP_S4)

Adresa de e-mail lianusstar@gmail.com

Termen: 21.05.2020

Spor la lucru !!!