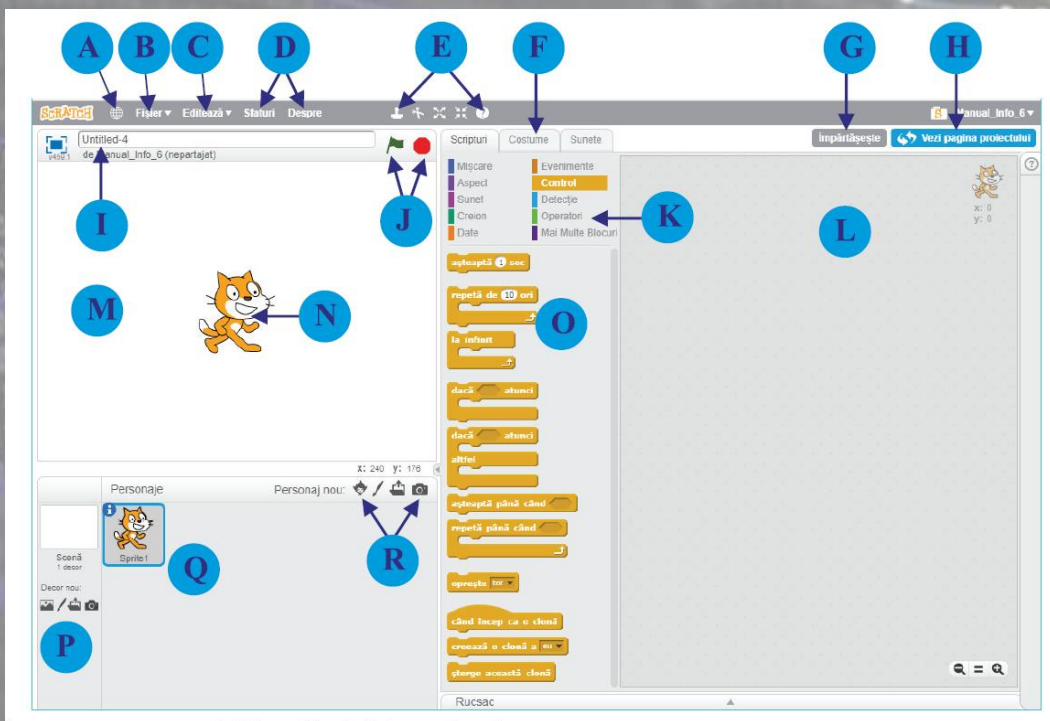


The background features a dark, textured surface with a grid of binary code (0s and 1s). Overlaid on this are several glowing, wavy blue lines that create a sense of depth and movement. A bright, starburst-like light source is positioned in the center, casting a glow on the surrounding elements.

Algoritmi

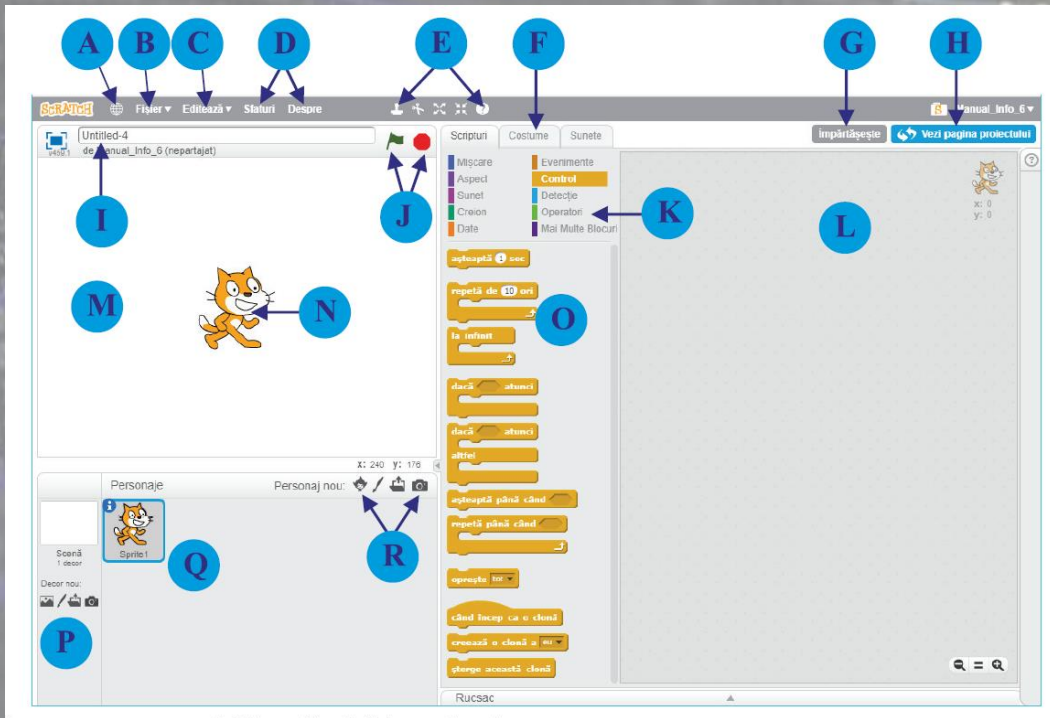
**Elemente de interfață ale unii aplicații de exersare a
algoritmilor**

Interfața aplicației Scratch



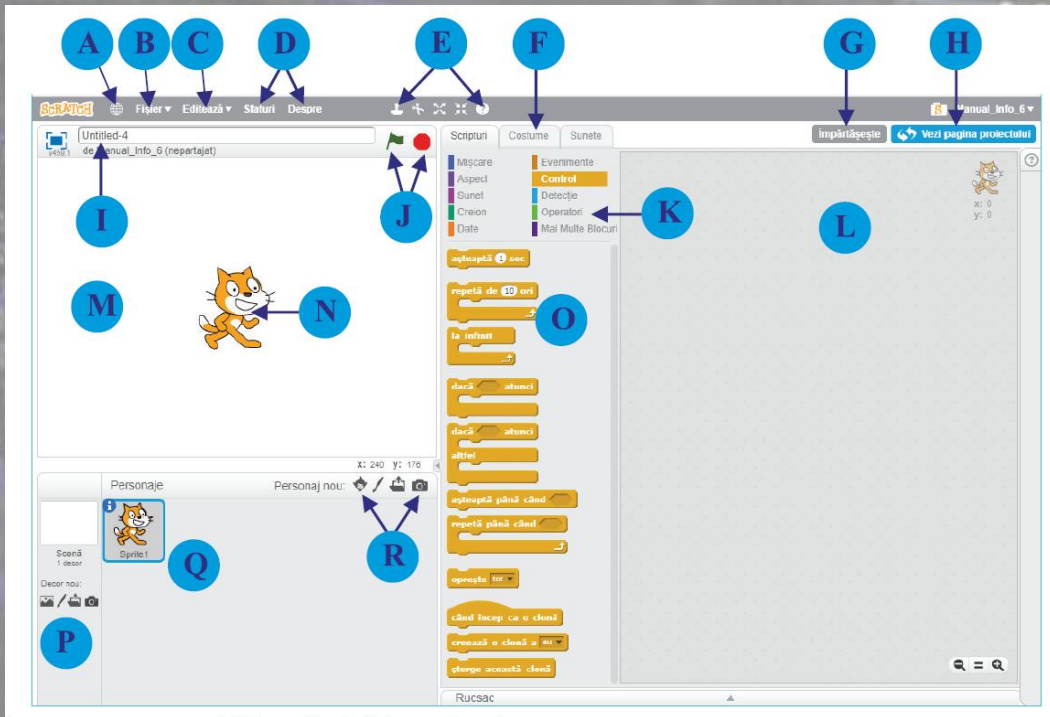
- A. Se folosește pentru stabilirea limbii interfeței
- B. Deschide un meniu din care se poate crea un proiect nou
- C. Schimbă modul în care arată interfața
- D. Deschide un panel în care sunt lecții în care se explică pas cu pas cum se folosește aplicația și câteva informații despre Scratch
- E. Primele 4 iconițe sunt pentru operarea cu personaje (duplicare, ștergere, mărire, micșorare). Ultima iconiță se poate folosi pentru a obține ajutor: se dă click pe ea apoi se dă click pe elementul pentru care se solicită informații

Interfața aplicației Scratch



- F. Panouri pentru scripturi, costume, sunete: se folosesc pentru organizare
- G. La apăsarea butonului se poate partaja proiectul cu alți utilizatori
- H. Deschide pagina proiectului și se poate vedea cum văd alți utilizatori proiectul tău
- I. Titlul proiectului
- J. Butoane pentru pornirea / oprirea proiectului
- K. Paleta cu blocuri. Blocurile sunt grupate în 10 categorii cu denumiri sugestive
- L. Zona de lucru. Aici se poate crea programul (scriptul) tău prin asamblarea blocurilor
- M. Scena în care se desfășoară acțiunea programului

Interfața aplicației Scratch



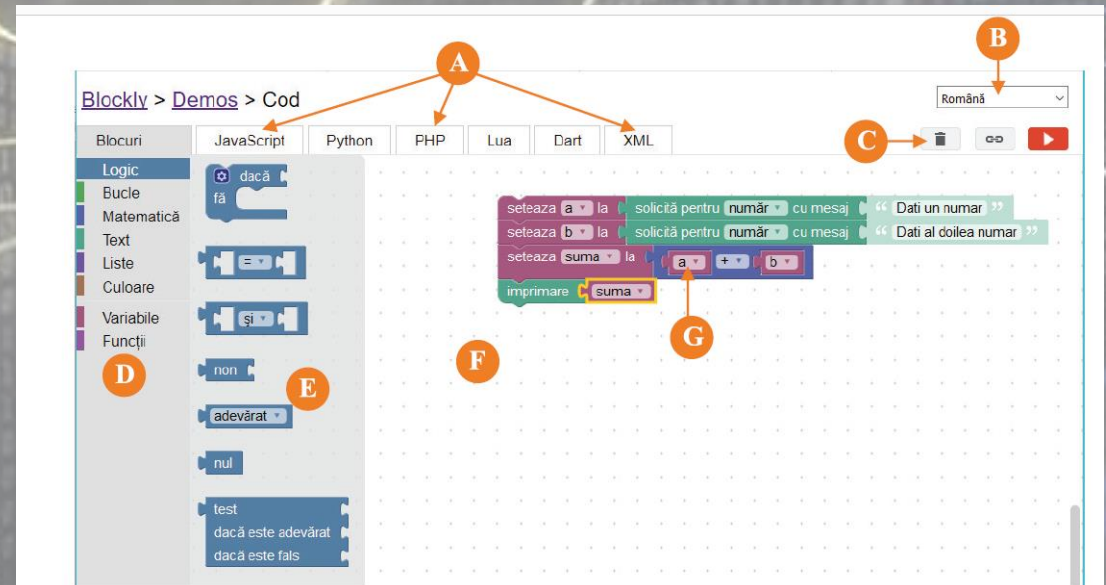
- N. Personaj care poate fi controlat prin intermediul programului. Fiecare personaj poate avea asociat un script sau mai multe
- O. Lista cu blocuri
- P. Zonă pentru schimbarea decorului. Se poate folosi un decor existent, desena unul nou, încărca o imagine de pe calculator sau face o poză cu camera de pe dispozitivul care rulează aplicația
- Q. Aici se află lista cu personaje
- R. Listă cu butoane cu ajutorul cărora se poate adăuga un personaj nou dintr-o listă predefinită, desena un personaj nou, încărca unul de pe calculator sau face o poză

Exersează

- Deschide Scratch și recrează o scenă dintr-un film sau dintr-o carte citită. Schimbă decorul, adaugă personajele potrivite, poziționează-le și redimensionează-le corespunzător.

Blockly

- A. Limbaje de programare în care poți vedea tradus programul tău.
- B. Listă de unde se poate selecta limba interfeței
- C. Butoane pentru ștergerea programului, distribuirea programului, rularea acestuia
- D. Listă cu tipurile de blocuri
- E. Listă cu blocurile care aparțin unui anumit tip
- F. Spațiu de lucru în care se scrie programul
- G. Exemplu de program



- A–Limbaje de programare în care poți vedea tradus programul tău.
- B– Listă de unde se poate selecta limba interfeței.
- C–Butoane pentru ștergerea programului, distribuirea programului, rularea acestuia.
- D– Listă cu tipurile de blocuri.
- E– Listă cu blocurile care aparțin unui anumit tip.
- F– Spațiul de lucru, în care se scrie programul.
- G–Exemplu de program.