

Pârvan Andrei Leonard

Facultatea IESC, specializarea Calculatoare

Colegi de grupă: Botsch Ovidiu-Rareș

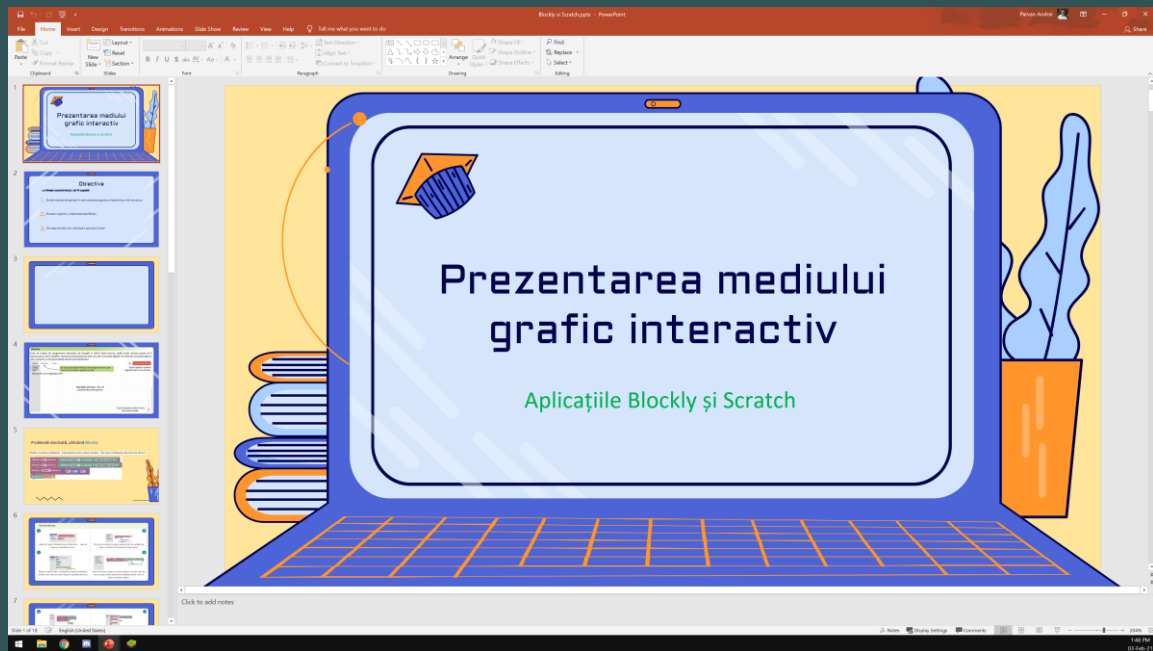


Structura secvențială și alternativă

- Link la Google classroom: <https://classroom.google.com/u/1/c/MTY1OTgzNjgyOTAw>
- Competențe dezvoltate în urma lecțiilor:
 - Implementarea unui algoritm care conține structura secvențială și/sau alternativă într-un mediu grafic interactiv;
 - Manifestarea creativă prin utilizarea unor aplicații simple de construire a unor jocuri digitale;
 - Identificarea datelor cu care lucrează algoritmi în scopul utilizării acestora în prelucrări;
 - Descrierea în limbaj natural a unor algoritmi pentru rezolvarea unor situații din viața cotidiană;

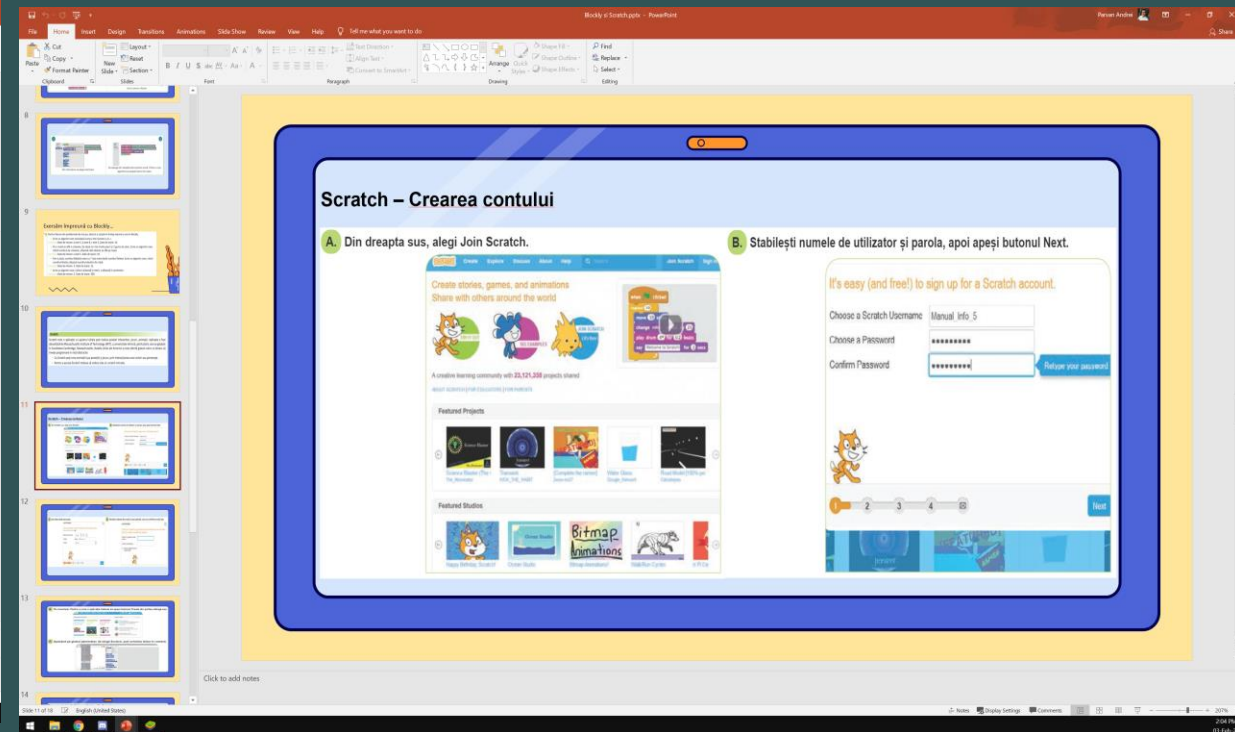
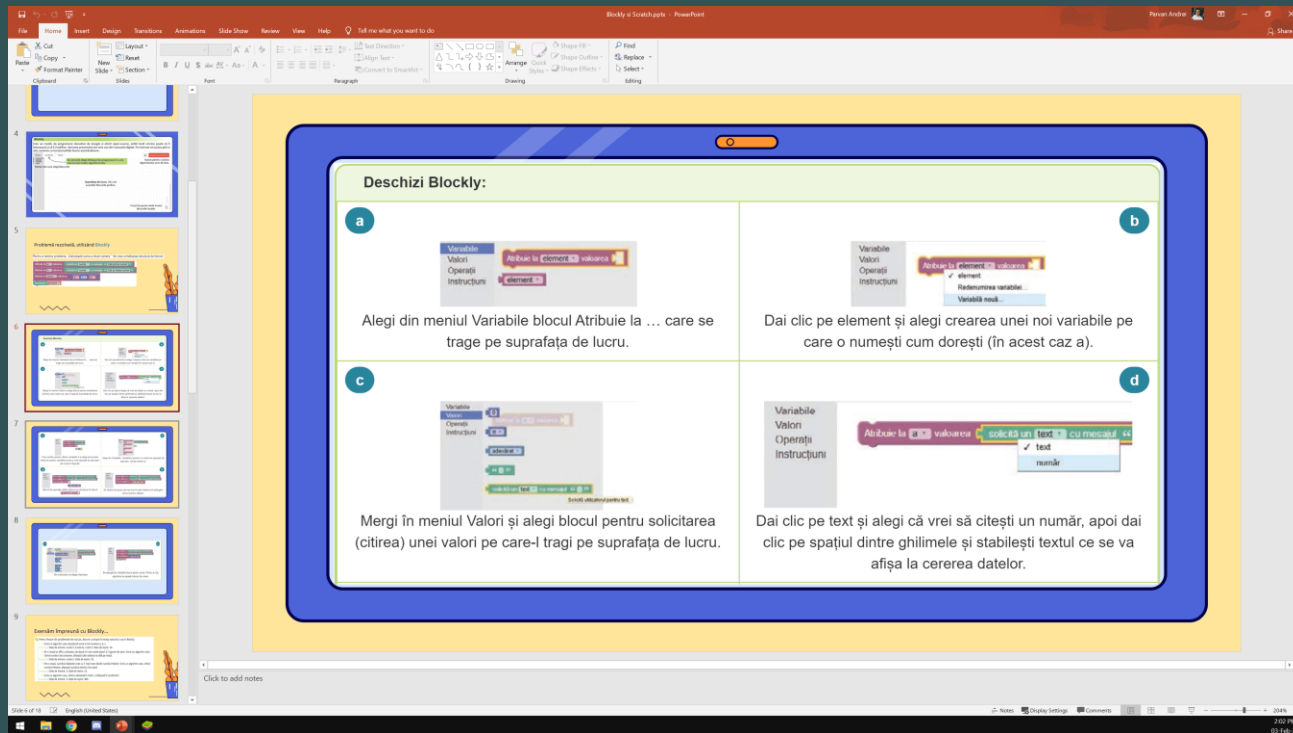
Contribuțiile în cadrul proiectului

- Am realizat în cadrul proiectului prezentările Power Point a lecției 2- Prezentarea mediului grafic interactiv, cât si lecției 3 – Structura Alternativă



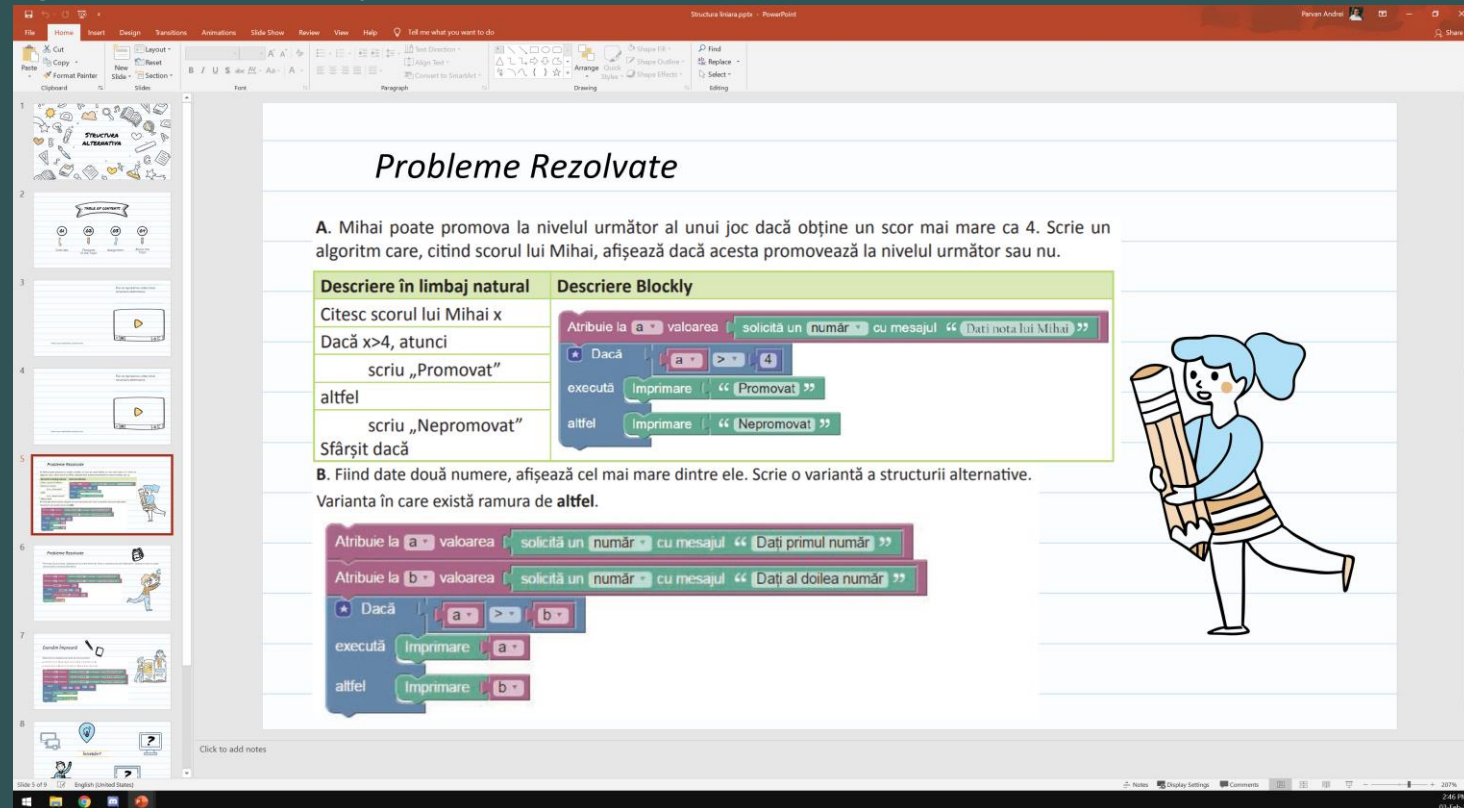
Lecția 2 – Mediul grafic interactiv

- Pentru început m-am gândit ca aceste prezentări să fie oarecum reprezentative lecțiilor, mai exact lecția 2 constă în prezentarea elevilor e unor aplicații ce îi ajută să înțeleagă mai bine și să dezvolte diferiți algoritmi, astfel pentru lecția 2 am ales laptopul cât și tableta ca elemente de fundal, unde noțiunile sunt prezentate pe “ecranul” acestora.
- Prezentarea este creată în jurul noțiunilor prezentate în manual, cu imagini ilustrative pentru fiecare pas atât pentru crearea unor conturi, respectiv pentru utilizarea aplicației.



Lecția 3 - Structura alternativă

- Cea mai bună metodă la care m-am gândit pentru a-i ajuta pe elevi să înțeleagă mai bine noțiunile a fost să prezentăm cât mai multe exemple, unde eventual oferim explicații suplimentare acolo unde nu au înțeles pe deplin. Exemple ce conțin atât descrierea în limbajul natural, cât și în Blockly.
- Aceste lecții au fost postate de colegul meu de proiect deoarece acesta a participat la un webinar de câteva ore despre platforma Google Classroom și este mult mai familiarizat cu aceasta.
- La finalul acestor lecții, am alocat un oarecare interval de timp destinat întrebărilor și noțiunilor neînțelese de către elevi pe parcursul lecției.



Probleme Rezolvate

A. Mihai poate promova la nivelul următor al unui joc dacă obține un scor mai mare ca 4. Scrie un algoritm care, citind scorul lui Mihai, afișează dacă acesta promovează la nivelul următor sau nu.

Descriere în limbaj natural	Descriere Blockly
Citesc scorul lui Mihai x	Atribue la a valoarea solicită un număr cu mesajul "Dăți nota lui Mihai"
Dacă $x > 4$, atunci	Dacă a $>$ 4
scriu „Promovat”	execută Imprimare "Promovat"
altfel	altfel Imprimare "Nepromovat"
scriu „Nepromovat”	
Sfârșit dacă	

B. Fiind date două numere, afișează cel mai mare dintre ele. Scrie o variantă a structurii alternative. Varianta în care există ramura de altfel.

Atribue la a valoarea solicită un număr cu mesajul "Dăți primul număr"
Atribue la b valoarea solicită un număr cu mesajul "Dăți al doilea număr"
Dacă a $>$ b
execută Imprimare a
altfel Imprimare b

