

**LICEUL TEORETIC „STEPHAN LUDWIG ROTH”
MEDIAȘ**

PROIECT
pentru obținerea
Atestatului Profesional la Informatică

Îndrumător:
prof. Enea Constantin

Autor:
Moldovan Cosmin

Mediaș
2017

**LICEUL TEORETIC „STEPHAN LUDWIG ROTH”
MEDIAȘ**

**ENGLEZĂ
INTERACTIVĂ**

**Mediaș
2017**

CUPRINS

INTRODUCERE	2
1.MOTIVAREA ALEGERII TEME	2
2.LIMBAJUL C++	3
3.CODE BLOCKS	3
FUNDAMENTARE TEORETICĂ	4
1.COMUNICAREA	4
2.LINGVISTICA	5
3.LIMBA ENGLEZĂ	5
<i>A. Răspândire.....</i>	<i>5</i>
<i>C. Apariția limbii engleze.....</i>	<i>6</i>
<i>C.Engleza ca limbă globală</i>	<i>7</i>
PREZENTAREA APLICAȚIEI.....	8
1.PLANUL APLICAȚIEI.....	8
2.MENIUL PRINCIPAL.....	9
3.RETURNARE A POZIȚIEI UNUI OBIECT	10
4.SELECTAREA CU CLICK STÂNGA	11
5.TRADUCERE DE TEXT	12
CONCLUZII.....	17
BIBLIOGRAFIE	18
ANEXA 1.CODUL SURSĂ	19
ANEXA 2.FIȘIERUL DE TRADUCERI.....	29

INTRODUCERE

Engleza este în prezent cea mai utilizată limbă pentru comunicare la nivel global. Un program interactiv pentru învățarea limbii engleze este util în următoarele situații:

- Limba engleză este cea mai vorbită limbă, fiind deosebit de importantă în domeniul afacerilor. Dacă îți dorești un loc de muncă mai bun, o promovare sau vrei să îți deschizi propria afacere, limba engleză este esențială.
- Limba engleză nu este deloc dificilă însă nu este indicat să încerci să o înveți fără a avea alături un curs, de preferat digital pentru portabilitate.
- Călătoriile tale vor fi mult mai frumoase pentru că vei putea comunica mai bine cu oricine, de la personalul din hoteluri și restaurante, până la prietenii pe care îi vei cunoaște pe meleagurile îndepărtate.
- Dacă știi limba engleză nu vei mai avea nevoie de subtitrare la filmele și seriile tale preferate.

1.Motivarea alegerii teme

Tema aleasă este învățarea limbii engleze într-un mod interactiv de aceea a fost concepută o aplicație cu ajutorul căreia oricui să-i fie ușor să învețe o limbă străină. Aplicația de învățat limba engleză pe lângă alte metode de învățare a unei limbi străine are mai multe avantaje cum ar fi modul distractiv de prezentare a lecțiilor , aplicația poate fi tratată ca pe un joc educativ, alt avantaj este modul digital de prezentare a conținutului deoarece în zilele noastre tinerii sunt atrași de calculator și interactivitatea cu acesta, un alt avantaj al aplicației este portabilitatea față de un manual grele care trebuie cărată aceasta are o formă digitală care poate fi stocată pe o memorie externă de dimensiuni reduse sau descărcată prin ajutorul internetului în calculatorul utilizatorului.

Scopul aplicației este de a prezenta într-un scop interactiv elementele de bază a limbii engleze deci un scop didactic. Aplicația poate fi utilizată de către orice categorie de utilizator fie că este tânăr sau învârstă cu sau fără competențe digitale deoarece aplicația are o interfață intuitivă iar comutarea și interacțiunea în cadrul submeniurilor este realizată cu click stânga al Mouse-ului. După parcurgerea lecțiilor și a testelor din cadrul aplicației utilizatorul va obține cunoștințe de bază din limba engleză el fiind capabil să se prezinte să știe expresii și cuvinte despre alimentație, timp, îmbrăcăminte, animale, plante, vreme, timp etc.

2.Limbajul C++

Limbajul folosit pentru crearea aplicației este c++ unul dintre cele mai folosite limbaje de programare la ora actuală .

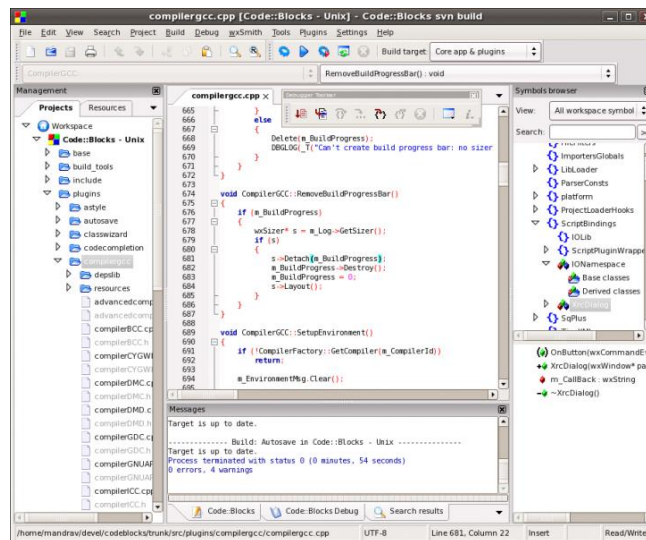
C++ (pronunțat în română "C plus plus" și în engleză /'si: plʌs plʌs/) este un limbaj de programare general, compilat. Este un limbaj multi-paradigmă, cu verificarea statică a tipului variabilelor ce suportă programare procedurală, abstractizare a datelor, programare orientată pe obiecte. În anii 1990, C++ a devenit unul din cele mai populare limbaje de programare comerciale, rămânând astfel până azi.

Bjarne Stroustrup de la Bell Labs a dezvoltat C++ (inițial denumit C cu clase) în anii 1980, ca o serie de îmbunătățiri ale limbajului C. Acestea au început cu adăugarea noțiunii de clase, apoi de funcții virtuale, suprascrierea operatorilor, moștenire multiplă, șabloane (engleză template) și excepții. Limbajul de programare C++ a fost standardizat în 1998 ca și ISO 14882:1998, versiunea curentă fiind din 2003, ISO 14882:2003. Următoarea versiune standard, cunoscută informal ca C++0x, este în lucru,

3.Code Blocks

Pentru crearea aplicației s-a folosit editorul Code::Blocks.

Code::Blocks este un IDE cross-platform gratuit, open source, care acceptă mai multe compilatoare, inclusiv GCC, Clang și Visual C ++. Acesta este dezvoltat în C ++ folosind wxWidgets ca GUI toolkit. Folosind o arhitectură a pluginurilor, capacitățile și funcțiile sale sunt definite de pluginurile furnizate.

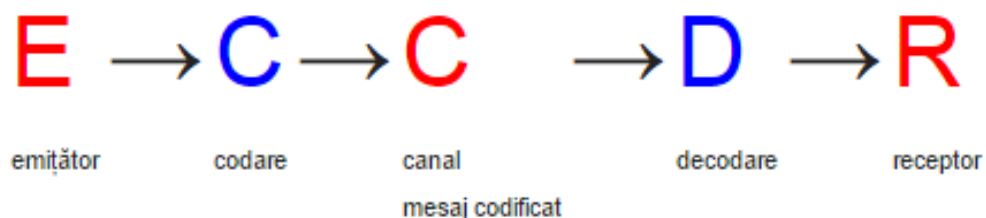


FUNDAMENTARE TEORETICĂ

1.Comunicarea

Idea principală ce stă la baza aplicației este cea a comunicării.

Comunicarea este un ansamblu de acțiuni care au în comun transmiterea de informații sub formă de mesaje, știri, semne sau gesturi simbolice, texte scrise ș.a.m.d. între doi indivizi, numiți interlocutori, sau mai formal, emițător și receptor emițător.(Fig.1.1) Pentru realizarea comunicării între emițător și receptor trebuie să existe un cod cunoscut de ambele instanțe cum ar fi un limbaj spre exemplu limba engleză.



(Fig.1.1)

Conceptul de « comunicare » este strâns legat de existența noastră ca oameni, iar apoi ca societate, datorită faptului că ființele umane și comunicarea sunt interdependente. Fără comunicare și limbaj, noi ca ființe sociabile, ce interacționăm și relaționăm în cea mai mare parte, sau chiar în totalitate prin intermediul actului comunicării, viața noastră pe Terra ar fi inutilă, de prisos.

Este un proces dinamic, aflat într-o continuă schimbare. Societatea își datorează existența comunicării interumane, ea înseamnă comunitate umană și este privită ca un proces care implică participarea tuturor membrilor societății respective.

La fel ca și la comunicațiile tehnice din cadrul informaticii și matematicii, comunicarea dintre oameni are loc cu ajutorul unui limbaj, sistem de vorbire care folosește un anumit sistem implicit de formule de comunicare.

Vorbirea și limba vorbită sunt elemente primordiale în comunicare; prin intermediul lor putem transmite mai departe și o comunicare socială sau emoțională.

Această transmitere de informații se produce de obicei într-o formă acustică dar există și alte forme cum ar fi forma scrisă cea cu semnale electrice sau optice ș.a.

2.Lingvistica

Există o știință care se ocupă cu studiul intercomunicării verbale și al limitelor de vocabular și gramatică ale limbii: lingvistica.

Lingvistul american Edward Sapir (1921) definește vorbirea ca o trăsătură caracteristică omului, care nu este produsă de instinct. Vorbirea este o metodă de a exprima și transmite mai departe gândurile, sentimentele (simțămintele) și dorințele prin intermediul unui sistem de simboluri descoperite/inventate de om.

Lingvistul elvețian Ferdinand de Saussure numește limba de comunicare o legătură între sunetele emise și, pe de altă parte, impresiile și imaginile pe care le declanșează aceste sunete în imaginația interlocutorului receptor.

3.Limba engleză

A. Răspândire

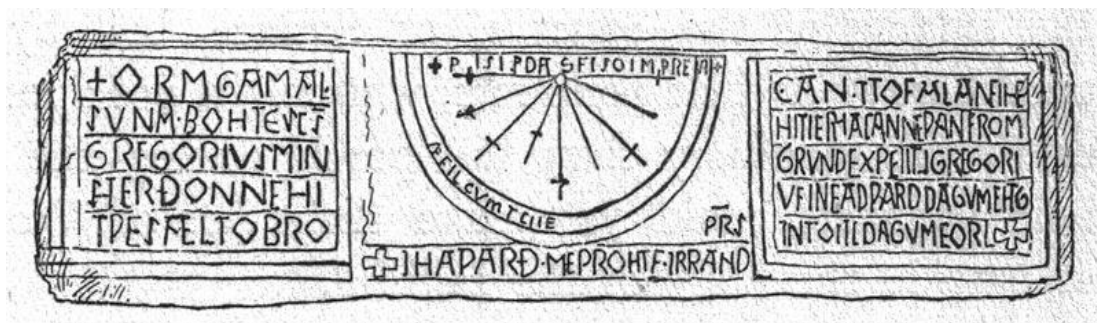
Limba engleză (engleză: English) este o limbă vest germanică avându-și originile în Anglia, și care este în prezent limba maternă pentru majoritatea locuitorilor Australiei, Canadei, Commonwealth-ului Caraibean, Irlandei, Noii Zeelande, Regatului Unit și Statelor Unite ale Americii (cunoscute de asemenea drept „Anglosfera”). Este o limbă folosită intensiv ca limbă secundară sau ca limbă oficială de-a lungul lumii, în special în țări din Commonwealth precum India, Sri Lanka, Pakistan sau Africa de Sud, precum și în multe organizații internaționale. Engleza modernă este denumită adeseori „lingua franca” globală.

Engleza este limba dominantă pe plan internațional în domeniile comunicației, științei, afacerilor, aviației, divertismentului, radioului și diplomației. Influența Imperiului Britanic este motivul principal pentru răspândirea inițială a limbii mult dincolo de limitele Arhipelagului Britanic. În urma celui de-al Doilea Război Mondial, influența economică și culturală crescândă a Statelor Unite a accelerat profund răspândirea acestei limbi. Într-o zi obișnuită de școală, aproximativ un miliard de oameni învață, într-o formă sau alta, limba engleză.

Cunoașterea limbii engleze este necesară pentru angajarea în anumite domenii, profesii sau ocupații. Rezultatul acestei necesități este că peste un miliard de oameni din întreaga lume vorbesc engleza măcar la un nivel de bază. Engleza este de asemenea una din cele șase limbi oficiale ale Națiunilor Unite.

C. Apariția limbii engleze

Engleza este o limbă anglo-frizonă. Popoare vorbitoare de limbi germanice din nord-vestul Germaniei (angli și saxoni) și din Iutlanda (iuți) au invadat ceea ce astăzi este partea de est a Angliei, în jurul secolului V d. Hr. Încă se dezbate dacă vechea engleză s-a răspândit prin dispersarea vechii populații sau dacă celții nativi au adoptat gradual limba și cultura clasei dominante, nefiind exclusă nici o combinație a acestor două procese. Inscripții în engleza veche pe cadranul solar de la Kirkdale, North Yorkshire (Fig.1.2)



(Fig.1.2)

Indiferent de origini, aceste dialecte germanice s-au unit până la un punct (încă mai rămăseseră variațiuni geografice) și au format ceea ce astăzi se numește vechea engleză. Vechea engleză se aseamănă cu unele dialecte de pe coasta de nord-vest a Germaniei și Olandei de astăzi. De-a lungul istoriei scrise a vechii engleze, aceasta și-a păstrat o structură sintetică mai degrabă apropiată de cea a limbii porto-indo-europene, adoptând convențiile saxonei de vest, în timp ce engleza orală a devenit din ce în ce mai analitică în natura sa, pierzând sistemul complex al cazurilor și bazându-se mai mult pe prepoziții și ordine fixă a cuvintelor pentru a transmite sensurile. Acest fenomen devine evident de-a lungul perioadei „englezei de mijloc”, când literatura era până la un punct redactată cu variațiunile dialectale orale aproape intacte, după ce vechea engleză și-a pierdut statutul de limbă literară a nobilimii. Se afirmă că dezvoltarea timpurie a limbii a fost influențată de substratul celt. Mai târziu, a fost influențată de limba nord-germanică înrudită nordica veche, vorbită de vikingii care s-au stabilit în principal pe coasta de nord și est, ajungând până la Londra, în regiunea cunoscută ca „Danelaw”.

Cucerirea Angliei de către normanzi, în 1066, a influențat profund evoluția limbii. Timp de aproximativ 300 de ani după cucerire, normanzii vorbeau anglo-normanda, o limbă apropiată de franceza veche, ca limba oficială la Curte, în drept și administrație. Un număr foarte mare de cuvinte normande s-au strecurat în engleza veche, în special în domeniile legale și administrative, dar și în cuvinte din vocabularul de bază, precum mutton (carne de miel) sau beef (carne de vită). Mai târziu, multe cuvinte au fost împrumutate direct din latină sau greacă, lăsând

un vocabular paralel care a ajuns până în zilele noastre. Influența normandă a dat naștere la ceea ce azi se cheamă „engleza de mijloc”.

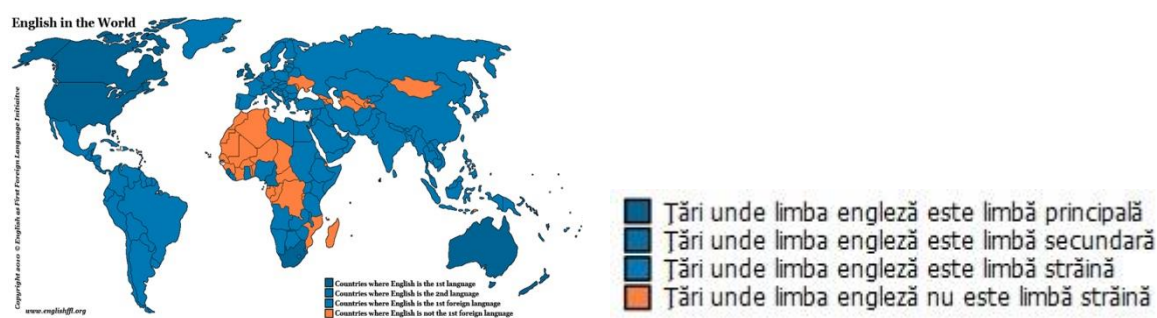
De-a lungul secolului al XV-lea, engleza de mijloc a fost transformată de „marea rocadă a vocalelor”, de răspândirea prestigiosului dialect sud-estic la Curte, în administrație și în viața academică, și de efectul uniformizator al imprimării. În anul 1476, William Caxton a introdus tiparul în Anglia, iar până în anul 1640 erau 20.000 de scrieri tipărite în limba engleză. Acest lucru a avut o mare importanță în răspândirea unei engleze standardizate, uniformizate, pe tot teritoriul Angliei. Renașterea, Shakespeare, creșterea Angliei ca forță la nivel mondial și epoca de aur a coloniilor engleze în lume, dezvoltarea modalităților de transport (tren, vapor etc.) și de acces la informație (ziare, literatură etc.) au avut toate influențe puternice asupra limbii engleze și au contribuit la formarea și transformarea ei în ceea ce cunoaștem azi.

C.Engleza ca limbă globală

Deoarece engleza este atât de răspândită, a fost numită deseori „limbă globală” sau „lingua franca” a epocii moderne. Cu toate că engleza nu este limbă oficială în multe țări, este în prezent limba cea mai studiată ca limbă secundară din lume. Unii lingviști consideră că nu mai este semnul cultural exclusiv al „vorbitorilor nativi de engleză”, ci mai degrabă o limbă care absoarbe aspecte ale unor culturi din întreaga lume, pe măsură ce influența ei se extinde. Este, prin tratat internațional, limba oficială pentru comunicațiile aeriene și maritime, precum și una din limbile oficiale ale Uniunii Europene, ale Națiunilor Unite și a majorității organizațiilor atletice internaționale, incluzând aici Comitetul Olimpic Internațional.

Engleza este limba cea mai studiată ca limbă străină în Uniunea Europeană (de către 89% dintre elevi), urmată fiind de franceză (32%), germană (18%) și spaniolă (8%)

În Uniunea Europeană, o mare parte din populație pretinde că poate conversa la un anumit nivel în engleză. Dintre țările non-anglofone, un procentaj important din populație a afirmat că poate conversa în engleză, în următoarele țări: Olanda (87%), Suedia (85%), Danemarca (83%), Luxemburg (66%), Finlanda (60%), Slovenia (56%), Austria (53%), Belgia (52%) și Germania (51%). Norvegia și Islanda prezintă de asemenea o majoritate de vorbitori competenți ai englezei.



PREZENTAREA APLICAȚIEI

Pentru realizarea aplicației este folosit limbajul de programare C++ aplicația bazându-se pe structuri de date , variabile, funcții standard și funcții create special pentru fiecare cerință a aplicației fiind structurată în mai multe submeniuri afișate ca ferestre în spatele cărora există funcții specifice legate de modul de prezentare a lecțiilor. Aplicația urmărește astfel ca utilizatorul să aibă o experiență plăcută și ușoară în utilizarea ei învățând bazele unei limbi străine într-un mod plăcut și interactiv parcurgând lecțiile bine structurate și apoi verificarea cunoștințelor acumulate prin parcurgerea testelor din cadrul aplicației. Aplicația servește celor interesați de învățarea limbii engleze într-un mod diferit și interactive.

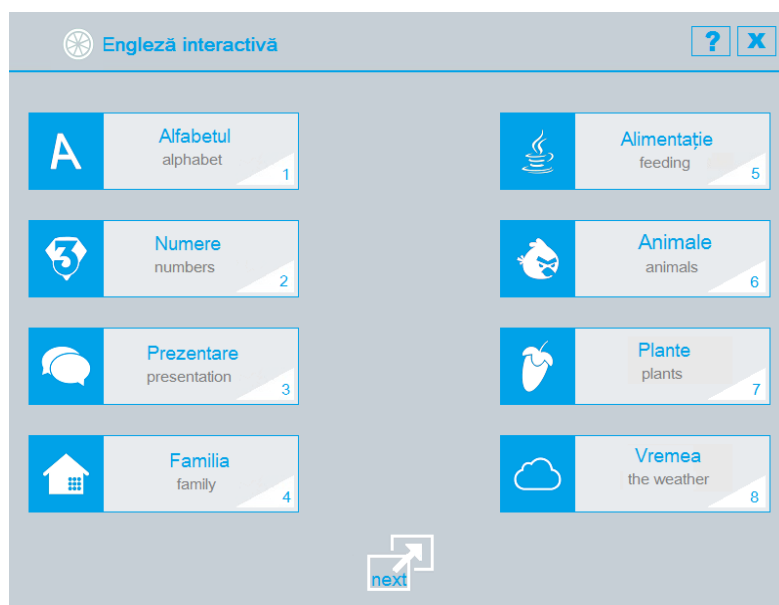
1. Planul aplicației

Începutul construcției aplicației are la bază o schemă structurată astfel că mai întâi a fost definită rezoluția aplicației ca fiind o fereastră de 800px pe 600px, în continuare s-a stabilit împărțirea ferestrei în două părți:

1. În partea superioară o bară cu butoanele ce permit:

- închiderea aplicației
- submeniul ajutor
- revenirea la meniul principal
- logo-ul aplicației și titlul submeniului

2. În a doua parte a ferestrei este conținutul propriu zis al submeniului, fie butoane active către submeniuri cu lecții sau set de întrebări din cadrul testării cursantului.



Pentru design s-a ales un stil metro flat având la bază trei culori și anume alb, albastru și gri în ton deschis, programele de editare grafică folosite au fost GIMP - GNU Image Manipulation Program și Paint utilitar Windows. Modelul conceptual este separat pe elemente

fiecare buton este decupat separat și introdus în cod prin funcția `readimagefile()`; care permite afișarea unei imagini în spatele imaginilor sunt funcții care permit deschiderea sau închiderea de ferestre cu apăsarea butonului click stânga al mouse-ului. Interfața este intuitivă prin folosirea unor imagini și texte intuitive care fac utilizarea aplicației să fie ușoară și interactivă,

2.Meniul principal

Este alcătuit din opt butoane active în spatele fiecăruia sunt submeniuri ce conțin lecții, meniul este format din două pagini consecutive fiecare având opt lecții.

Fiecare buton este o imagine de tip .jpg imagini permise în grafica folosită în Code Blocks. Pentru păstrarea rezoluției și a calității imaginilor sunt implementate două sisteme de axe care vor menține raportul astfel că fereastra aplicației este împărțită în 800 de linii pe orizontală și 600 de linii pe verticală. Variabilele de tip număr întreg care rețin raportul sunt `int scx=getmaxwidth()/800;` unde `getmaxwidth()` este dimensiunea maximă pe orizontală și `int scy=getmaxheight()/600;` unde `getmaxheight()` este dimensiunea maximă pe verticală.

Meniul este structurat în 16 lecții dispuse pe două pagini consecutive în cele 16 lecții s-a urmărit acoperirea noțiunilor de bază în limba engleză. Lecțiile sunt ordonate după importanță și dificultate astfel aplicația conține următoarele lecții:

- 1.ALFABETUL** limbii engleze cu pronunția fiecărei litere
- 2.NUMERELE** în limba engleză de la 0 la 1 trilion și modul lor de formare
- 3.PREZENTAREA** care conține elemente de introducere în comunicare
- 4.FAMILIA** unde sunt prezentați membrii familiei
- 5.PRNUMELE** care este clasificat și definit
- 6.ALIMENTAȚIA** cuvinte și expresii din acest domeniu
- 7.ANIMALELE** unde sunt prezentate animalele domestice și sălbatice
- 8.PLANTELE** prezentare a fructelor și legumelor
- 9.CORPUL** prezentarea părților corpului
- 10.ÎMBRĂCĂMINTE** denumirea pieselor vestimentare
- 11.CULORILE** denumirea culorilor
- 12.VREMEA** noțiuni despre vreme
- 13.ZILELE&LUNILE** prezentarea calendarului
- 14.ORA** noțiuni despre măsurarea timpului
- 15.ÎNTREBĂRI** cele mai folosite întrebări
- 16.EXPRESI** cele mai uzuale expresii

Fiecare buton din meniu conține o imagine intuitivă cu privire la conținutul lecției urmată de denumirea lecției în română și engleză și numărul lecției.



Dimensiunea butonului este de 277px pe 77px. Funcția de inserare unei imagini în aplicație este `readimagefile()`; în interiorul căreia vor fi introduse numele imaginii și coordonatele ca de exemplu: `readimagefile("img/alfabetul.jpg",scx*20,scy*110,scx*297,scy*187);`

Deschiderea submeniurilor este realizată cu funcția click stânga pe butonul subprogramului.

3.Returnare a poziției unui obiect

Fereastra aplicației este compusă din mai multe obiecte astfel că pentru o aplicație care funcționează cu ajutorul mouse-ului este esențial să știm care este localizarea exactă a obiectului funcția folosită în program este funcția `int unde_meniu(int x,int y)` care returnează coordonatele la care se afla pointer-ul mouse-ului. Astfel că un obiect poate fi bine determinat prin stabilirea unor coordonate

```
int detectare_meniu(int x,int y)
{
    if (x>=scx*747&&y>=scy*15&&x<=scx*787&&y<=scy*45)
        return 11;
    if (x>=scx*700&&y>=scy*15&&x<=scx*740&&y<=scy*45)
        return 12;
    if (x>=scx*653&&y>=scy*15&&x<=scx*693&&y<=scy*45)
        return 13;
    return 0;
}
```

În funcția de mai sus este surprinsă o secvență din funcția de returnare a cazurilor posibile unde s-ar afla mouse-ul astfel că pointerul mouse-ului aflat în zona delimitată de condiția `if()` aceasta va returna un număr corespunzător cazului ca de exemplu butonul de ieșire se află între coordonatele `if(x>=scx*747&&y>=scy*15&&x<=scx*787&&y<=scy*45)` returnează cazul 11.

FUNCȚIA DE DETECTARE A TRECERII MOUSE-ULUI

Este folosită pentru evidențierea butoanelor de ieșire, ajutor și acasă astfel că la trecerea mouse-ului deasupra butonului acesta își schimbă culoarea.



butonul ieșire în stare inactivă



butonul ieșire în stare activă odată cu trecerea mouse-ului deasupra lui



butonul ajutor inactiv



buntul ajutor activ



butonul acasă în stare inactivă



butonul acasă în stare activă

4. Selectarea cu click stânga

După detectarea zonei și returnarea cazului trecerea într-un submeniu este realizată cu ajutorul funcției de selectare aceasta se realizează prin apăsarea click stânga a mouse-ului.

```
do
{
    (!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWN));
    int x=mousex();
    int y=mousey();
    getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y);
    clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int zona=detectare_meniu(x,y);

    switch(zona)
    {
        case 12:ajutor();
        case 13:meniu();
        case 11:exit(1);
        case 1:alfabetul();
    }
}while(1);
```

Este alcătuită din o structură repetitivă de tip `do while` (repetă până când) în interiorul căreia există funcția `(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWN));` asigură că nu se va întâmpla nimic în aplicație până ce nu va primi comanda click stânga, coordonatele pointer-ului mouse-ului date de variabilele `int x=mousex(); int y=mousey();` după care se obțin coordonatele unde a fost dat click stânga prin funcția `getmouseclick();` variabila `int zona=unde_meniu(x,y);` va reține cazul returnat de funcția `unde_meniu(x,y);` după care în funcție de caz funcția `switch(zona)` va permite deschiderea submeniurilor la alegere. Ca de exemplu `case 12:ajutor();` pentru cazul 12 dat de `int zona` se deschide funcția ajutor.

5.Traducere de text

Funcția de traducere este folosită în submeniul test prin această funcție utilizatorul primește o propoziție pe care trebuie să o traducă. Propoziția care trebuie tradusă și propoziția tradusă sunt într-un fișier (anexa 2), ele sunt implementate în program cu ajutorul unei structuri.

```
struct traducere
{
    char en[1000];
    char ro[1000];
};
traducere v[100];
int n;
```

În structura `traducere` există două câmpuri ambele șiruri de caractere fiecare având dimensiunea maximă de 1000 de caractere. Câmpul `char en[1000];` este responsabil pentru definirea propoziției în engleză aflată în fișierul `date.in` (anexa 2) de unde sunt preluate datele. Câmpul `char ro[1000];` este responsabil pentru definirea propoziției în română din fișier. Propozițiile sunt memorate într-un tablou de date unidimensional `traducere v[1000];` de tipul `traducere` numit `v` și care are o dimensiune maximă de 100 de structuri `traducere`, variabila `int n;` reține dimensiunea efectivă a vectorului.

```

void citire (char nf[],traducere
v[],int &n)
{
    int i;
    ifstream in (nf);
    in>>n;
    for(i=1;i<=n;i++)
    {
        in.get();
        in.get(v[i].en,1000);
        in.get();
        in.get(v[i].ro,1000);
        in.get();
    }
    in.close();
}

```

Datele din fișier sunt preluate cu ajutorul funcției de citire. astfel este preluat numărul de structuri si fiecare structură de traduceri în parte.

Antetul funcției `void citire (char nf[],traducere v[],int &n)` conține `char nf` numele fișierului de unde sunt preluate datele, vectorul de traduceri unde sunt memorate și dimensiunea fișierului `int n`. În funcție se deschide canalul de comunicație cu fișierul se citește dimensiunea efectivă a vectorului `v` care conține traducerile apoi este parcurs întreg fișierul printr-o structură repetitivă `for(i=1;i<=n;i++)` care are ca indice de parcurgere indicele `i` până la dimensiunea efectivă `n`. Se citesc pe rând propoziția în engleză apoi propoziția în română cu ajutorul funcției `in.get(v[i].en,1000);` unde `v[i].en` este propoziția în engleză de pe poziția `i` din vectorul `v` iar `1000` este dimensiunea maximă de caractere a propoziției. Închiderea legături cu fișierul se face prin `in.close();` după ce sunt preluate toate datele.

Utilizatorul va porni testul prin apăsarea butonului TEST unde se va deschide o nouă fereastră unde poate tasta traducerea propoziției cerute.



Aceste butoane sunt codate cu funcția `readimagefile();`
`readimagefile("img/test.jpg",scx*600,scy*500,scx*800,scy*600);`

După deschiderea noii ferestre utilizatorul poate introduce traducerea propoziției în câmpul special. Introducerea textului este realizată cu ajutorul funcției

void citiretext(char t[],int nr,int x,int y,int ct)

```
void citiretext(char t[],int nr,int x,int y,int ct)
{
    char lit;
    setcolor(ct);
    int l=0;
    t[0]='_';
    t[1]='\0';
    do
    {
        settextstyle(8,0,13);
        outtextxy(x,y,t);
        lit=getch();
        if(lit!=8 && lit!=13 && l<nr)
        {
            t[l]=lit;
            t[l+1]='\0';
            l++;
        }
        else
            if(lit==8 && l>0)
            {
                setcolor(COLOR(255,255,255));outtextxy(x,y,t);
                t[l-1]=t[l];
                t[l]='\0';
                l--;
                setcolor(ct);outtextxy(x,y,t);
            }
    }
    while(lit!=13);
}
```

Antetul conține un șir de caractere `char t[]`, care va memora textul inserat, numărul maxim de caractere care pot fi introduse este reținut de variabila `int nr`. Poziția locului unde va fi inserat textul este dată de variabila `int x` și `int y` culoarea textului este dată de variabila `int ct`. Caracterele introduse sunt reținute într-o variabilă numită `char lit`. Caracterele introduse sunt reținute în șirul `char t[]` prin structura repetitivă `do while` se adaugă pe rând caractere `t[l]=lit;t[l+1]='\0';l++;` textul introdus va fi validat la apăsarea tastei enter `lit!=13` unde 13 este codul ascii pentru butonul enter.

Traducerea propoziției are loc într-un câmp special unde utilizatorul poate tasta traducerea propoziției la fel ca într-un editor de texte. Pentru verificarea traducerii utilizatorul este rugat să apese tasta enter astfel prin funcția `void tr(int a)` se verifică traducerea inserată unde `a` este numărul structuri din fișier care trebuie tradusă.

```
void tr(int a)
{
    char t[100];
    int k,nr;
    setbkcolor(COLOR(245,245,245));
    setcolor(COLOR(0,160,230));
    settextstyle(8,0,13);

    readimagefile("img/camp.jpg",scx*100,scy*100,scx*700,
    scy*500);

    readimagefile("img/enter.jpg",scx*300,scy*510,scx*500
    ,scy*590);
        outtextxy(scx*140,scy*165,v[a].en);

        setbkcolor(COLOR(255,255,255));
        citiretext(t,42,scx*185,scy*210,BLACK);
        int semtr=0;
        if(stricmp(v[a].ro,t)==0)
        {
            semtr=1;
            corect();
        }
        if(semtr==0)
        {
            gresit();
        }
}
```

În meniul de traducere apare propoziția în engleză care trebuie tradusă care este preluată din fișier afișarea ei este realizată cu funcția `outtextxy()`.

`outtextxy(scx*140,scy*165,v[a].en);` după aceea este apelată funcția care permite inserarea textului .

`citiretext(t,42,scx*185,scy*210,BLACK);`

Verificarea propoziției în engleză și traducerea în română inserată de utilizator se realizează cu condiția `if(stricmp(v[i].ro,t)==0)` unde funcția `stricmp` compară traducerea inserată cu cea din fișier dacă sunt identice este corect.

Interfața submeniului de traducere este asemănătoare unui editor de texte care are un design asemănător unei foi de caiet dictando pentru a face ca introducerea de text să fie mai interactivă și plăcută creând senzația de scris manual.



După ce utilizatorul termină de tradus propoziția și apasă enter acesta va primi o confirmare care arată dacă a tradus bine sau nu.



Submeniurile lecție au la bază subprograme diferite pentru fiecare lecție în parte astfel că un submeniu lecție este o fereastră care conține în partea de sus o bară cu butoanele de ieșire, ajutor și acasă. Lecția propriu zisă este o imagine sau mai multe care conține text. O lecție poate fi împărțită în mai multe părți care se vor deschide în noi ferestre, comutarea între lecții este posibilă cu apăsarea butonului next pentru a înainta în lecție și butonul preview pentru a te întoarce la o lecție anterioară.



CONCLUZII

Aplicația a fost creată cu scop didactic pentru a învăța într-un mod interactiv limba engleză. Aplicația este ușor de folosit deoarece are o interfață prietenoasă lecție din cadrul ei sunt sintetizate și structurate pentru a fi mai ușor de memorat iar cunoștințele acumulate pot fi verificate cu ajutorul testelor. Aplicația reușește să prezinte bazele limbii engleze. Utilizatorul ei după terminarea cursului cunoaște principale cuvinte și expresii în limba engleză descurcându-se în conversații esențiale.

Aplicația prezintă doar elementele de bază din limba engleză ea poate fi oricând actualizată prin adăugare de lecții noi, aceasta este axată pe învățarea limbii engleze dar poate fi folosită pentru a învăța orice limbă străină prin schimbarea conținutului și păstrarea modelului conceptual.

Aplicația vine în ajutorul celor care doresc învățarea limbii engleze într-un mod plăcut fără profesor, aceasta poate fi folosită de toți oameni interesați indiferent de vârstă sau experiență digitală. Aplicația poate fi folosită atât acasă cât și ca material didactic la școală profesorul ajutându-se de aplicație pentru prezentarea lecțiilor de engleză având suport teoretic și vizual.

BIBLIOGRAFIE

- 1) Manualul fundamental de programare in C si C++ Dr.Kris Jamsa Lars Klander
- 2) <http://www.codeblocks.org/>
- 3) Introducere in știința comunicării si a relațiilor publice Flaviu Calin Rus
- 4) <https://ro.wikipedia.org/wiki/Comunicare>
- 5) <http://www.inglezaonline.ro/p/limba.htm>
- 6) https://ro.wikipedia.org/wiki/Limba_englez%C4%83

ANEXA 1.CODUL SURSĂ

```

///-lbgi -lgdi32 -lcomdlg32 -
luuid -loleaut32 -ole32
#include <iostream>
#include <fstream>
#include <string.h>
#include <graphics.h>
#include <windows.h>
#include <MMSystem.h>
using namespace std;
int scx=getmaxwidth()/800;
int scy=getmaxheight()/600;
void meniu();
void meniu2();
void numerele();
void familia();
void familial();
void pronumele();
void pronumele1();
void pronumele2();
void alimentatie();
void alimentatie1();
void alimentatie2();
void alimentatie3();
void fonetic();
int unde_meniu(int x,int y)
{

if(x>=scx*747&&y>=scy*15&&x<=scx
*787&&y<=scy*45)
return 11;

if(x>=scx*700&&y>=scy*15&&x<=scx
*740&&y<=scy*45)
return 12;

if(x>=scx*653&&y>=scy*15&&x<=scx
*693&&y<=scy*45)
return 13;

if(x>=scx*20&&y>=scy*110&&x<=scx
*297&&y<=scy*187)
return 1;

if(x>=scx*20&&y>=scy*207&&x<=scx
*297&&y<=scy*284)
return 2;

if(x>=scx*20&&y>=scy*304&&x<=scx
*297&&y<=scy*381)
return 3;

if(x>=scx*20&&y>=scy*401&&x<=scx
*297&&y<=scy*478)
return 4;

if(x>=scx*500&&y>=scy*110&&x<=sc
x*777&&y<=scy*187)
return 5;

if(x>=scx*500&&y>=scy*207&&x<=sc
x*777&&y<=scy*284)
return 6;

if(x>=scx*500&&y>=scy*304&&x<=sc
x*777&&y<=scy*381)
return 7;

```

```

if(x>=scx*500&&y>=scy*401&&x<=sc
x*777&&y<=scy*478)
return 8;

if(x>=scx*360&&y>=scy*498&&x<=sc
x*428&&y<=scy*554)
return 9;

if(x>=scx*300&&y>=scy*200&&x<=sc
x*500&&y<=scy*400)
return 10;

if(x>=scx*600&&y>=scy*500&&x<=sc
x*800&&y<=scy*600)
return 14;
return 0;
}
void bar(char t[100])
{

setbkcolor(COLOR(198,207,214));
cleardevice();

readimagefile("img/bk.jpg",0,0,s
cx*800,scy*600);

readimagefile("img/logo.jpg",scx
*40,scy*10,scx*280,scy*50);
settextstyle(8,0,12);

setcolor(COLOR(127,127,127));
char text[100];
strcpy(text,">> ");
strcat(text,t);

outtextxy(scx*282,scy*25,text);
}
void buton(int exit,int help,int
acasa)
{
if(exit==1)

readimagefile("img/exit.jpg",scx
*747,scy*15,scx*787,scy*45);
if(help==1)

readimagefile("img/help.jpg",scx
*700,scy*15,scx*740,scy*45);
if(acasa==1)

readimagefile("img/acasa.jpg",sc
x*653,scy*15,scx*693,scy*45);
}
void mousetrece()
{

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWN
WN))
{

int x=mousex();
int y=mousey();
int
zonal=unde_meniu(x,y);
switch(zonal)
{
case
11:readimagefile("img/exitactiv.

```

```

jpg",scx*747,scy*15,scx*787,scy*
45);break;
        case
12:readimagefile("img/helpactiv.
jpg",scx*700,scy*15,scx*740,scy*
45);break;
        case
13:readimagefile("img/acasaactiv
.jpg",scx*653,scy*15,scx*693,scy
*45);break;
        case
0:readimagefile("img/acasa.jpg",
scx*653,scy*15,scx*693,scy*45);

readimagefile("img/exit.jpg",scx
*747,scy*15,scx*787,scy*45),

readimagefile("img/help.jpg",scx
*700,scy*15,scx*740,scy*45);brea
k;
    }
}
void ajutor()
{
    bar("ajutor");

readimagefile("img/acasa.jpg",sc
x*747,scy*15,scx*787,scy*45);

readimagefile("img/ajutor.jpg",s
cx*200,scy*80,scx*600,scy*580);

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWN
WN))
{
    int x=mousex();
    int y=mousey();
    int
zonal=unde_meniu(x,y);
    switch(zonal)
    {
        case
11:readimagefile("img/acasaactiv
.jpg",scx*747,scy*15,scx*787,scy
*45);break;
        case
0:readimagefile("img/acasa.jpg",
scx*747,scy*15,scx*787,scy*45);b
reak;
    }
}
do
{
while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWN
WN));
    int x=mousex();
    int y=mousey();

getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y
);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case 11:meniu();
    }
}while(1);
closegraph();
}
struct traducere

```

```

{
    char en[1000];
    char ro[1000];
};
traducere v[1000];
int n;
void citire (char nf[],traducere
v[],int &n)
{
    int i;
    ifstream in (nf);
    in>>n;
    for(i=1;i<=n;i++)
    {
        in.get();
        in.get(v[i].en,1000);
        in.get();
        in.get(v[i].ro,1000);
        in.get();
    }
    in.close();
}
void citiretext(char t[],int
nr,int x,int y,int ct)
{
    char lit;
    setcolor(ct);
    int l=0;
    t[0]='_';
    t[1]='\0';
    do
    {
        settextrstyle(8,0,13);
        outtextxy(x,y,t);
        lit=getch();
        if(lit!=8 && lit!=13 &&
l<nr)
        {
            t[l]=lit;
            t[l+1]='\0';
            l++;
        }
        else
            if(lit==8 && l>0)
            {
                settextrstyle(8,0,13);
                outtextxy(x,y,t);
                t[l-1]=t[l];
                t[l]='\0';
                l--;
            }
        setcolor(ct);outtextxy(x,y,t);
    }
    while(lit!=13);
}
void corect()
{
readimagefile("img/corect.jpg",s
cx*25,scy*490,scx*775,scy*570);
}
void gresit()
{
readimagefile("img/gresit.jpg",s
cx*25,scy*490,scx*775,scy*570);
}
void tr(int a)
{
    char t[100];
    int k,nr;

setbkcolor (COLOR(245,245,245));

```

```

        setcolor(COLOR(0,160,230));
        settextrstyle(8,0,13);

readimagefile("img/camp.jpg",scx
*100,scy*100,scx*700,scy*500);

readimagefile("img/enter.jpg",sc
x*300,scy*510,scx*500,scy*590);

outtextxy(scx*140,scy*165,v[a].e
n);


setbkcolor(COLOR(255,255,255));

citiretext(t,42,scx*185,scy*210,
BLACK);
    int semtr=0;

if(stricmp(v[a].ro,t)==0)
    {
        semtr=1;
        corect();

    }
    if(semtr==0)
    {
        gresit();
    }
}
void testtraducere()
{

    citire("date.in",v,n);

setbkcolor(COLOR(198,207,214));
cleardevice();

readimagefile("img/bktr.jpg",0,0
,scx*800,scy*600);

readimagefile("img/logo.jpg",scx
*40,scy*10,scx*280,scy*50);
    buton(1,1,1);
    mousetrece();
    tr(1);
    do
    {

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWN
WN));
        int x=mousex();
        int y=mousey();

getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y
);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case
12:ajutor();
        case 13:meniu();
        case 11:exit(1);
        case
9:alimentatie();

    }

    }while(1);
    closegraph();
}

```

```

void lectie2(char titlu[50],char
imagine [50])
{
    bar(titlu);
    buton(1,1,1);

readimagefile(imagine,scx*0,scy*
80,scx*800,scy*480);
    mousetrece();
    do
    {

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWN
WN));
        int x=mousex();
        int y=mousey();

getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y
);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case 11:exit(1);
        case
12:ajutor();
        case
13:meniu2();

    }

    }while(1);
    closegraph();
}
void plante()
{
    bar("plante");
    buton(1,1,1);

readimagefile("img/fructe.jpg",s
cx*50,scy*80,scx*370,scy*550);

readimagefile("img/legume.jpg",s
cx*410,scy*80,scx*740,scy*550);
    mousetrece();
    do
    {

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWN
WN));
        int x=mousex();
        int y=mousey();

getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y
);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case
12:ajutor();
        case 13:meniu();
        case 11:exit(1);

    }

    }while(1);
    closegraph();
}
void animalele()
{
    bar("animalele");
    buton(1,1,1);
}

```

```

readimagefile("img/farm.jpg",scx
*50,scy*80,scx*370,scy*550);

readimagefile("img/vild.jpg",scx
*410,scy*80,scx*740,scy*550);
mousetrece();
do
{

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWN
WN));
    int x=mousex();
    int y=mousey();

getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y
);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case
12:ajutor();
        case 13:menu();
        case 11:exit(1);
    }

    }while(1);
    closegraph();
}
void alimentatie1()
{
    bar("Alimentatie");
    buton(1,1,1);

readimagefile("img/alimente3.jpg
",scx*0,scy*80,scx*400,scy*480);

readimagefile("img/alimente4.jpg
",scx*400,scy*80,scx*800,scy*480
);

readimagefile("img/prev.jpg",scx
*360,scy*498,scx*428,scy*554);
mousetrece();
do
{

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWN
WN));
    int x=mousex();
    int y=mousey();

getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y
);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case
12:ajutor();
        case 13:menu();
        case
9:alimentatie();
    }

    }while(1);
    closegraph();
}
void alimentatie()
{
    bar("Alimentatie");

```

```

    buton(1,1,1);

readimagefile("img/alimentel.jpg
",scx*0,scy*80,scx*400,scy*480);

readimagefile("img/alimente2.jpg
",scx*400,scy*80,scx*800,scy*480
);

readimagefile("img/next.jpg",scx
*360,scy*498,scx*428,scy*554);
mousetrece();
do
{

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWN
WN));
    int x=mousex();
    int y=mousey();

getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y
);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case
12:ajutor();
        case 13:menu();
        case
9:alimentatie1();
    }

    }while(1);
    closegraph();
}

void pronumele1()
{
    bar("Dativ si Acuzativ");
    buton(1,1,1);

readimagefile("img/dativ.jpg",sc
x*0,scy*80,scx*400,scy*480);

readimagefile("img/acuzativ.jpg"
,scx*400,scy*80,scx*800,scy*480
);

readimagefile("img/prev.jpg",scx
*360,scy*498,scx*428,scy*554);
mousetrece();
do
{

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWN
WN));
    int x=mousex();
    int y=mousey();

getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y
);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case
12:ajutor();
        case 13:menu();
        case 11:exit(1);
        case
9:prnumele();

```



```

    }

    }while(1);
    closegraph();
}
void pronumele()
{
    bar("Nominativ si Genitiv");
    buton(1,1,1);

    readimagefile("img/nominativ.jpg",
    scx*0,scy*80,scx*400,scy*480);

    readimagefile("img/genitiv.jpg",
    scx*400,scy*80,scx*800,scy*480);

    readimagefile("img/next.jpg",scx
    *360,scy*498,scx*428,scy*554);
    mousetrece();
    do
    {

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWNO
WN));
        int x=mousex();
        int y=mousey();

getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y
);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case
12:ajutor();
        case 13:menu();
        case 11:exit(1);
        case
9:prnumele1();

    }

    }while(1);
    closegraph();
}
void familial()
{
    bar("familia");
    buton(1,1,1);

    readimagefile("img/f3.jpg",scx*0
    ,scy*80,scx*400,scy*480);

    readimagefile("img/prev.jpg",scx
    *360,scy*498,scx*428,scy*554);
    do
    {

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWNO
WN));
        int x=mousex();
        int y=mousey();

getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y
);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case
12:ajutor();
        case 13:menu();
        case 11:exit(1);

```

```

        case
14:familia();
        case
9:familia();

    }

    }while(1);
    closegraph();
}

void familia()
{
    bar("familia");
    buton(1,1,1);

    readimagefile("img/f1.jpg",scx*0
    ,scy*80,scx*400,scy*480);

    readimagefile("img/f2.jpg",scx*4
    00,scy*80,scx*800,scy*480);

    readimagefile("img/next.jpg",scx
    *360,scy*498,scx*428,scy*554);
    mousetrece();
    do
    {

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWNO
WN));
        int x=mousex();
        int y=mousey();

getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y
);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case
12:ajutor();
        case 13:menu();
        case 11:exit(1);
        case
9:familial();

    }

    }while(1);
    closegraph();
}

void slide()
{
    readimagefile("img/asteapta.jpg"
    ,scx*74,scy*526,scx*726,scy*576)
    ;

    readimagefile("img/p1.jpg",scx*7
    4,scy*94,scx*726,scy*526);
    delay(3000);

    readimagefile("img/p2.jpg",scx*7
    4,scy*94,scx*726,scy*526);
    delay(7000);

    readimagefile("img/p3.jpg",scx*7
    4,scy*94,scx*726,scy*526);
    delay(7000);

    readimagefile("img/p4.jpg",scx*7
    4,scy*94,scx*726,scy*526);
    delay(7000);

```

```

readimagefile("img/p5.jpg",scx*7
4,scy*94,scx*726,scy*526);
    delay(7000);

readimagefile("img/p6.jpg",scx*7
4,scy*94,scx*726,scy*526);
    delay(7000);

readimagefile("img/p7.jpg",scx*7
4,scy*94,scx*726,scy*526);
    delay(7000);

readimagefile("img/p8.jpg",scx*7
4,scy*94,scx*726,scy*526);
    delay(7000);

}
void prezentarea()
{
    bar("prezentarea");
    buton(1,1,1);

    readimagefile("img/porneste.jpg"
,scx*325,scy*225,scx*475,scy*375
);
    mousetrece();
    do
    {

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWNO
WN));
        int x=mousex();
        int y=mousey();

getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y
);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case
12:ajutor();
        case 13:menu();
        case 11:exit(1);
        case
10:slide(),prezentarea();

    }

    }while(1);
    closegraph();
}
void numerele2()
{
    bar("numerele 2/2");
    buton(1,1,1);

    readimagefile("img/30.jpg",scx*1
50,scy*100,scx*350,scy*500);

    readimagefile("img/100.jpg",scx*
450,scy*100,scx*650,scy*500);

    readimagefile("img/prev.jpg",scx
*360,scy*498,scx*428,scy*554);
    mousetrece();
    do
    {

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWNO
WN));
        int x=mousex();
        int y=mousey();

```

```

);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case
12:ajutor();
        case 13:menu();
        case 11:exit(1);
        case
9:numerele();

    }

    }while(1);
    closegraph();
}

void numerele()
{
    bar("numerele 1/2");
    buton(1,1,1);

    readimagefile("img/0.jpg",scx*15
0,scy*100,scx*350,scy*500);

    readimagefile("img/11.jpg",scx*4
50,scy*100,scx*650,scy*500);

    readimagefile("img/next.jpg",scx
*360,scy*498,scx*428,scy*554);
    mousetrece();
    do
    {

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWNO
WN));
        int x=mousex();
        int y=mousey();

getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y
);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case
12:ajutor();
        case 13:menu();
        case 11:exit(1);
        case
9:numerele2();

    }

    }while(1);
    closegraph();
}

void alfabetul()
{
    bar("alfabetul");
    buton(1,1,1);

    readimagefile("img/a.jpg",scx*15
0,scy*100,scx*350,scy*500);

    readimagefile("img/m.jpg",scx*45
0,scy*100,scx*650,scy*500);
    mousetrece();
    do
    {

```

```

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWNO
WN));
    int x=mousex();
    int y=mousey();

getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y
);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case
12:ajutor();
        case 13:menu();
        case 11:exit(1);

    }

    }while(1);
    closegraph();
}
void menu2()
{

    bar("menu 2/2");
    buton(1,1,0);

    readimagefile("img/corpul.jpg",s
cx*20,scy*110,scx*297,scy*187);

    readimagefile("img/haine.jpg",sc
x*20,scy*207,scx*297,scy*284);

    readimagefile("img/culorile.jpg"
,scx*20,scy*304,scx*297,scy*381)
;

    readimagefile("img/vremea.jpg",s
cx*20,scy*401,scx*297,scy*478);

    readimagefile("img/zile.jpg",scx
*500,scy*110,scx*777,scy*187);

    readimagefile("img/ora.jpg",scx*
500,scy*207,scx*777,scy*284);

    readimagefile("img/intrebari.jpg
",scx*500,scy*304,scx*777,scy*38
1);

    readimagefile("img/expresi.jpg",
scx*500,scy*401,scx*777,scy*478)
;

    readimagefile("img/prev.jpg",scx
*360,scy*498,scx*428,scy*554);

    readimagefile("img/test2.jpg",sc
x*600,scy*500,scx*800,scy*600);

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWNO
WN))
{

    int x=mousex();
    int y=mousey();
    int
zonal=unde_meniu(x,y);
    switch(zonal)
    {
        case
11:readimagefile("img/exitactiv.

```

```

.jpg",scx*747,scy*15,scx*787,scy*
45);break;
        case
12:readimagefile("img/helpactiv.
.jpg",scx*700,scy*15,scx*740,scy*
45);break;
        case
0:readimagefile("img/exit.jpg",s
cx*747,scy*15,scx*787,scy*45),re
adimagefile("img/help.jpg",scx*7
00,scy*15,scx*740,scy*45);break;

    }
}
do
{

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWNO
WN));
    int x=mousex();
    int y=mousey();

getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y
);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case
1:lectie2("Partile
corpului","img/corp.jpg");break;
        case
2:lectie2("Imbracaminte","img/imb
racaminte.jpg");break;
        case
3:lectie2("Culorile","img/culoar
e.jpg");break;
        case
4:lectie2("Vremea","img/vreme.jp
g");break;
        case
5:lectie2("Lunile
&
Zilele","img/zi.jpg");break;
        case
6:lectie2("Ora","img/timp.jpg");
break;
        case
7:lectie2("Intrebari","img/intre
bare.jpg");break;
        case
8:lectie2("Expresi","img/expresi
e.jpg");break;
        case 11:exit(1);
        case
12:ajutor();
        case 9:menu();

    }

    }while(1);
    closegraph();
}
void load()
{

    readimagefile("img/atestat.jpg",
scx*0,scy*0,scx*800,scy*600);

    readimagefile("img/logo.jpg",scx
*280,scy*50,scx*520,scy*90);

    readimagefile("img/load/incarca.
.jpg",scx*200,scy*380,scx*600,scy
*480);

```

```

readimagefile("img/load/logoexte
nd.jpg", scx*250, scy*100, scx*550,
scy*400);

readimagefile("img/load/a.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/b.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/logoexte
nda.jpg", scx*250, scy*100, scx*550
, scy*400);

readimagefile("img/load/c.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/d.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/logoexte
ndb.jpg", scx*250, scy*100, scx*550
, scy*400);

readimagefile("img/load/e.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/f.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/logoexte
ndc.jpg", scx*250, scy*100, scx*550
, scy*400);

readimagefile("img/load/g.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/h.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/logoexte
ndd.jpg", scx*250, scy*100, scx*550
, scy*400);

readimagefile("img/load/i.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/j.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/k.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/logoexte
nde.jpg", scx*250, scy*100, scx*550
, scy*400);

readimagefile("img/load/l.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/m.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

```

```

readimagefile("img/load/logoexte
ndf.jpg", scx*250, scy*100, scx*550
, scy*400);

readimagefile("img/load/n.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/o.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/logoexte
ndg.jpg", scx*250, scy*100, scx*550
, scy*400);

readimagefile("img/load/p.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/q.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/logoexte
ndh.jpg", scx*250, scy*100, scx*550
, scy*400);

readimagefile("img/load/r.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/s.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(400);

readimagefile("img/load/t.jpg", s
cx*200, scy*485, scx*600, scy*500);
delay(1000);
cleardevice();
menu();
}
void menu()
{
    bar("menu 1/2");
    buton(1,1,0);

readimagefile("img/alfabetul.jpg
", scx*20, scy*110, scx*297, scy*187
);

readimagefile("img/numerele.jpg"
, scx*20, scy*207, scx*297, scy*284)
;

readimagefile("img/prezentarea.j
pg", scx*20, scy*304, scx*297, scy*3
81);

readimagefile("img/familia.jpg",
scx*20, scy*401, scx*297, scy*478);

readimagefile("img/pronumele.jpg
", scx*500, scy*110, scx*777, scy*18
7);

readimagefile("img/alimentatie.j
pg", scx*500, scy*207, scx*777, scy*
284);

readimagefile("img/animale.jpg",
scx*500, scy*304, scx*777, scy*381)
;

readimagefile("img/plante.jpg", s
cx*500, scy*401, scx*777, scy*478);

```

```

readimagefile("img/next.jpg",scx
*360,scy*498,scx*428,scy*554);

readimagefile("img/test.jpg",scx
*600,scy*500,scx*800,scy*600);

while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWN
WN))
{
    int x=mousex();
    int y=mousey();
    int
zonal=unde_meniu(x,y);
    switch(zonal)
    {
        case
11:readimagefile("img/exitactiv.
jpg",scx*747,scy*15,scx*787,scy*
45);break;
        case
12:readimagefile("img/helpactiv.
jpg",scx*700,scy*15,scx*740,scy*
45);break;
        case
0:readimagefile("img/exit.jpg",s
cx*747,scy*15,scx*787,scy*45),

readimagefile("img/help.jpg",scx
*700,scy*15,scx*740,scy*45);brea
k;
    }
}
do
{
    while(!ismouseclick(WM_LBUTTONDOWN
WN));
        int x=mousex();
        int y=mousey();

getmouseclick(WM_LBUTTONDOWN,x,y
);

clearmouseclick(WM_LBUTTONDOWN);
    int
zona=unde_meniu(x,y);
    switch(zona)
    {
        case
1:alfabetul();break;
        case
2:numerele();break;
        case
3:prezentarea();break;
        case
4:familia();break;
        case
5:pronumele();break;
        case
6:alimentatie();break;
        case
7:animalele();break;
        case
8:plante();break;
        case
9:menu2();break;
        case
14:testtraducere();break;
        case 11:exit(1);
        case
12:ajutor();
    }
}while(1);
closegraph();

```

```

}
int main()
{
    int gdriver = DETECT, gmode;
    initgraph(&gdriver, &gmode,
"" );
    closegraph();

    initwindow(scx*800,scy*600,"",ge
tmaxwidth()/2-
scx*400,getmaxheight()/2-
scy*300);
    load();
}

```

ANEXA 2.FIȘIERUL DE TRADUCERI

7
Ana has dog and cat.
ana are caine si pisica.
Ana has apples.
ana are mere.
The moon is verry beautiful in
the night.
Luna este nespus de frumoasa
noaptea.
A smile don't cost nothing.
Un zambet nu costa nimic.
My dog it's the most beautiful
ever,but i love it.
Cainele meu este mereu cel mai
frumos,pentru ca il iubesc.
I like and love the hugs.
Imi plac si iubesc
imbratisarile.
My mother make my a smile
everythink.
Mama mea ma face sa zambesc
mereu.