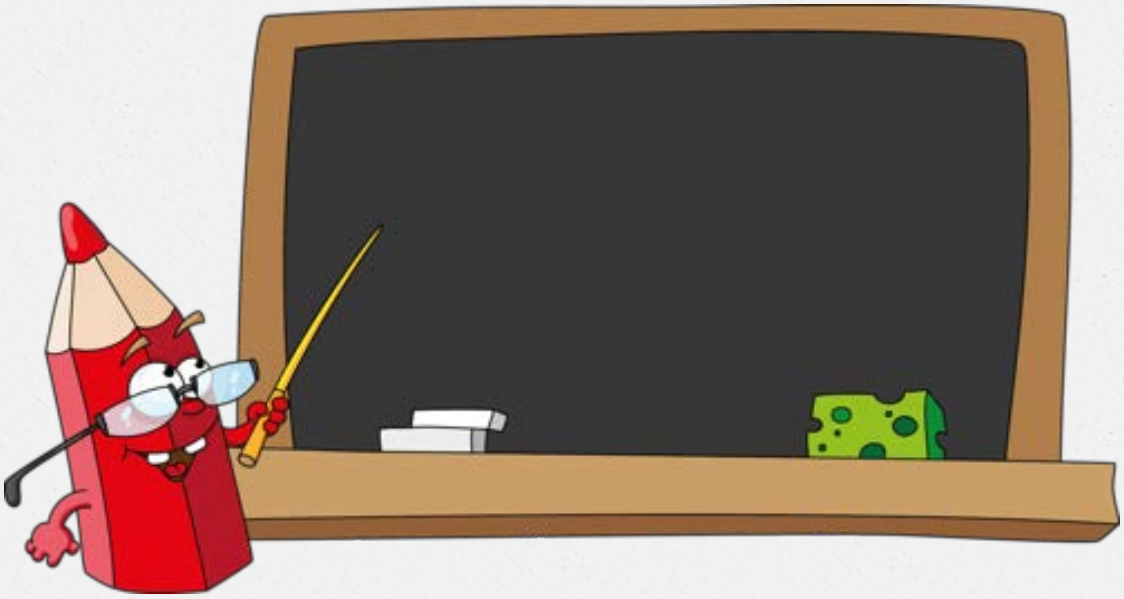
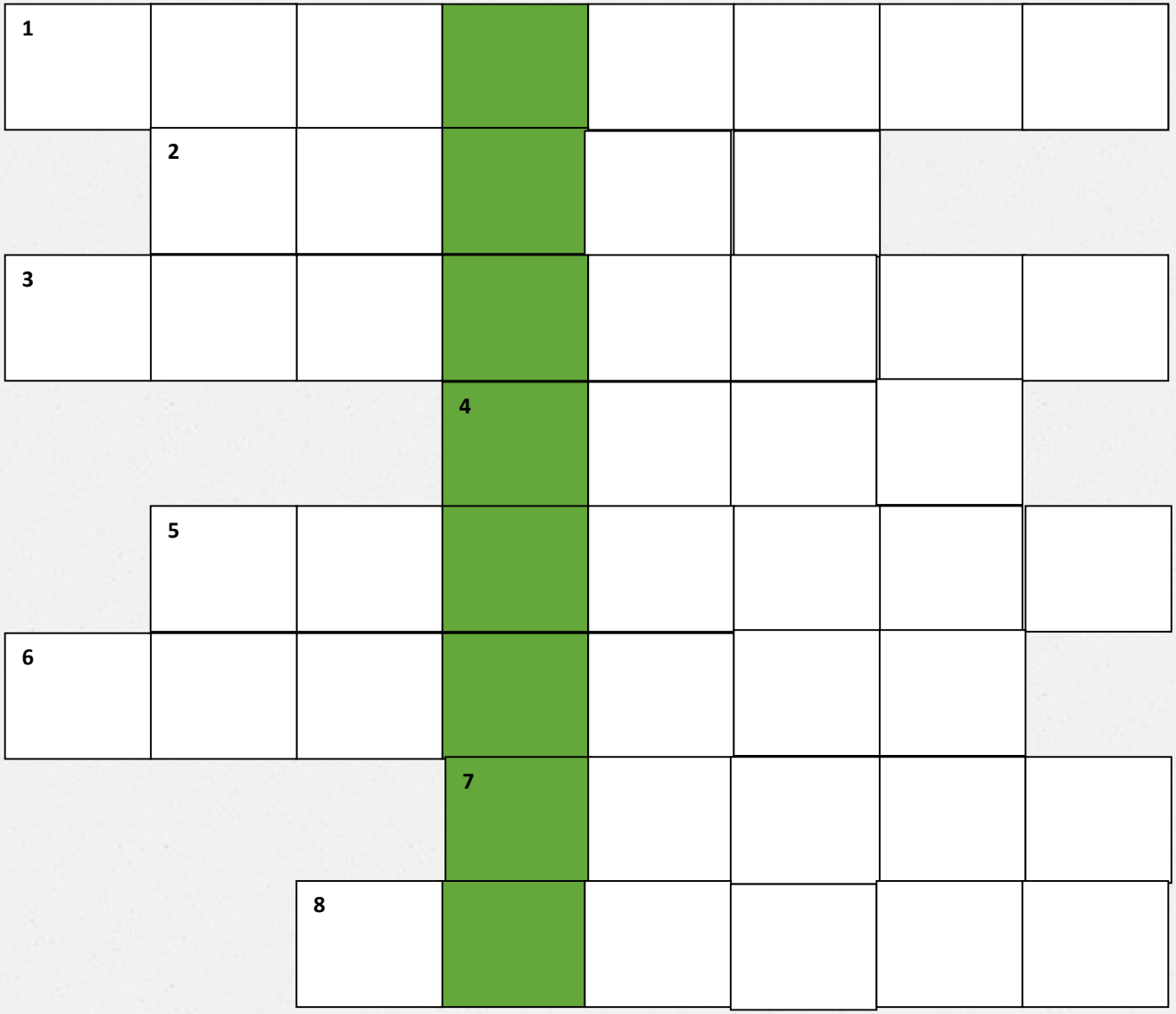
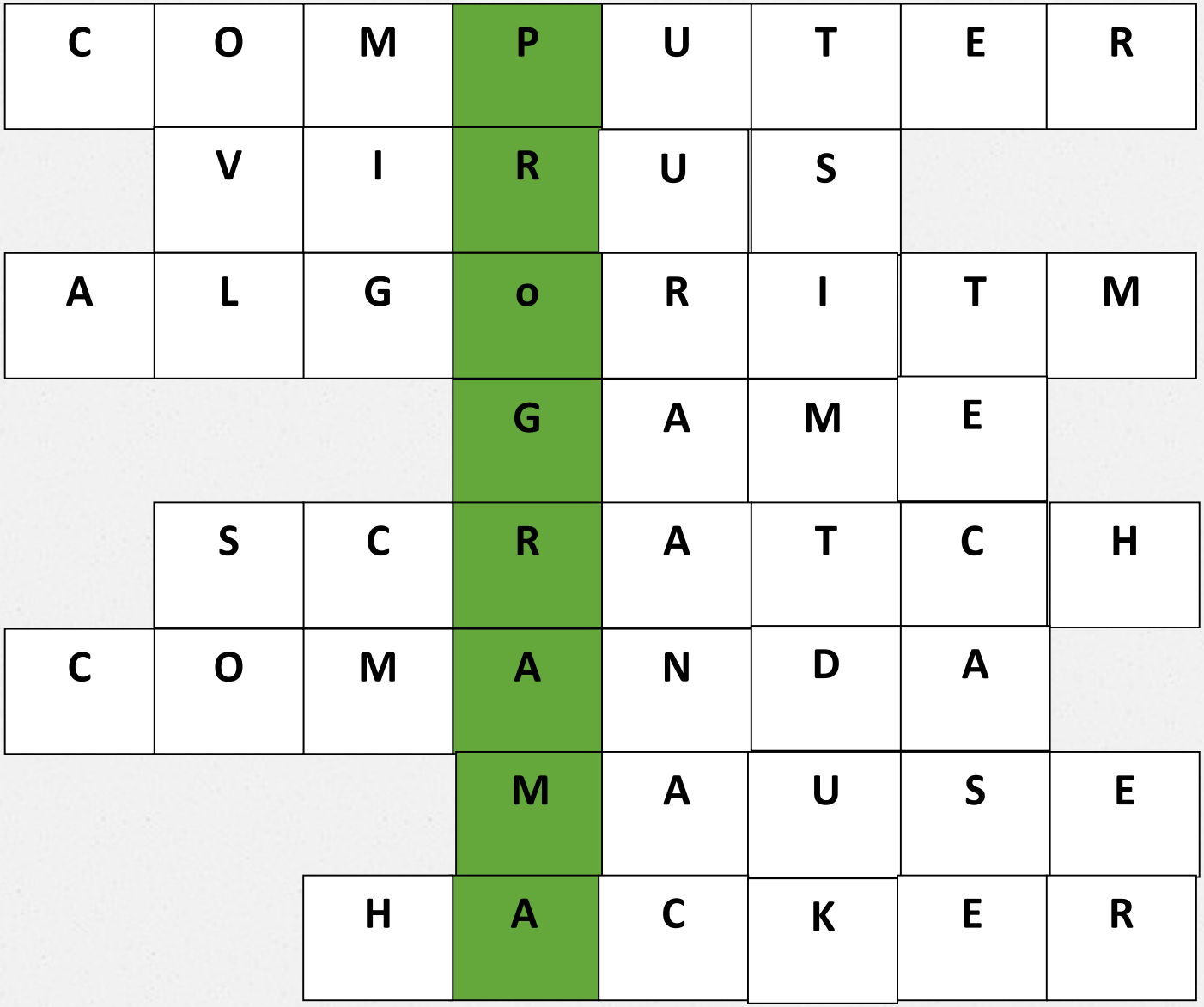
Tema: Formele de reprezentare a algoritmelor. Programa Scratch

Verificarea temei de acasă




1
2
3
4
5
6
7
8

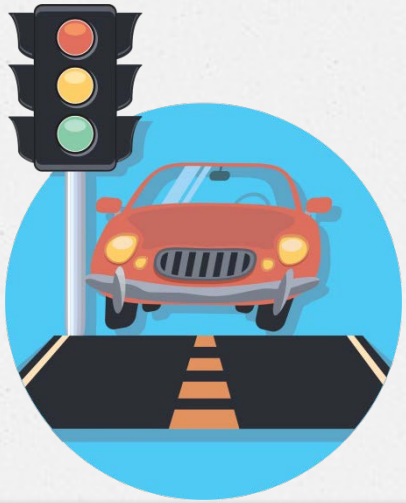
1. Sinonimul cuvântului calculator
2. El infectează și omul și calculatorul. Boala de azi de care toți se feresc corona….
3. Un număr finit de acțiuni care duce la rezolavarea problemei puse se numește …
4. Cuvântul joc în engleză
5. Programa în care proiectăm algoritme cu ajutorul «Pisoiului roșcat»
6. Fără ea, oastea se pierde. Cum se cheamă acțiunea la modul imperativ. Antonimul cuvântului execuție.
7. Cum se zice la șoarece în engleză? Cu ajutorul lui întrăm în diferite programe.
8. Persoana care sparge codurile la calculatoare și întră în posesia informației de pe calculator


C O M P U T E R
V I R U S
A L G o R I T M
G A M E
S C R A T C H
C O M A N D A
M A U S E
H A C K E R

Joc interactiv «Скачки»

Metodele de descriere a algoritmelor:

Oamenii deseori creiază și execută algoritmi la:

Serviciu	Stradă	Acasă
		

Școală tu tot zilnic folosești algoritme.

În ce formă se poate reda un algoritm?

Algoritmele se pot reda în așa forme:

Verbală (prin cuvinte)

Serie de semnale

Grafică

Forma verbală de redare:

De exeplu pentru pregătirea buterbrodului ne folosim de următorul algoritm alcătuit din așa o succesiune de comenzi:.

Verbal descriem în felul următor:

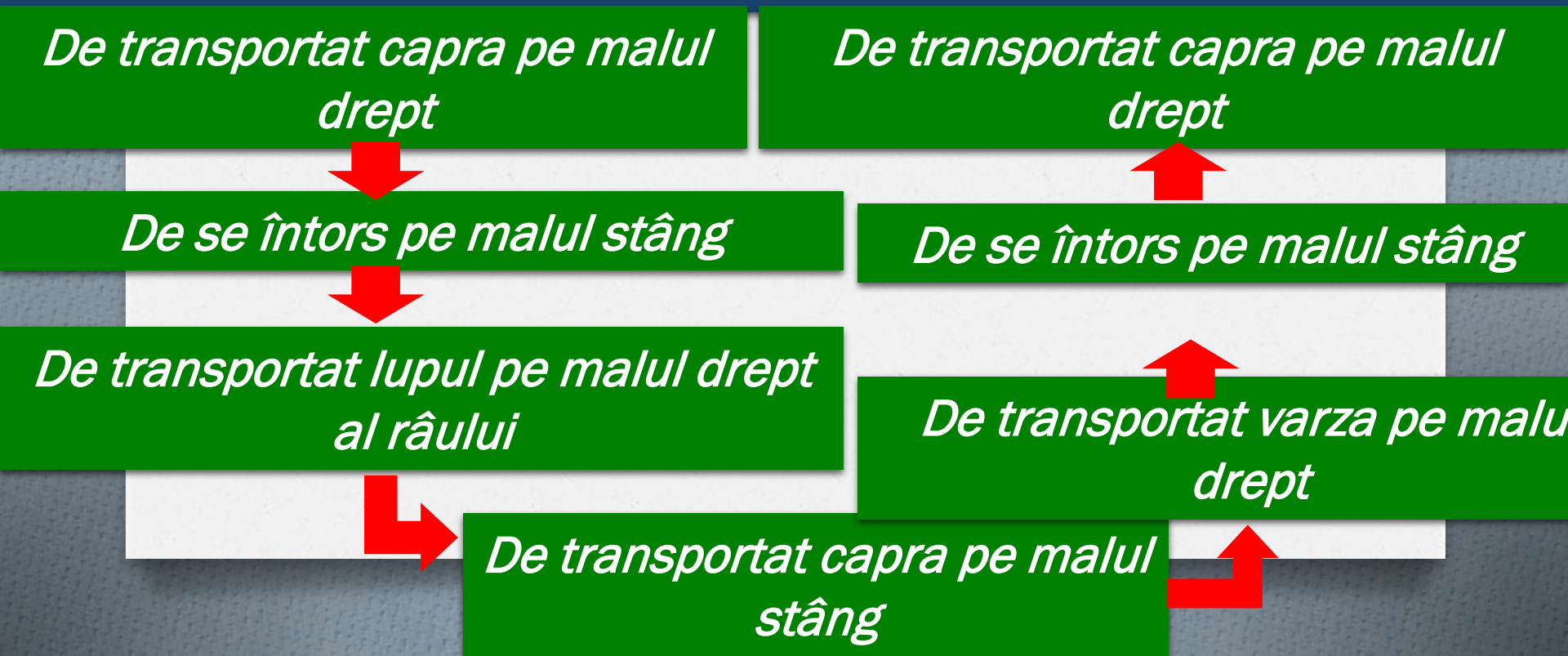
1. *De luat o felie de pâine.*
2. *De uns o parte cu unt.*
3. *De pus pe unt o felie de cârnați .*
4. *De pus deasupra o bucată de caș caval.*
5. *De pus pe caș caval o frunză de salată.*
6. *Deasupra de pus o bucată de roș ie.*
7. *De acoperit cu altă felie de pâine.*

Forma grafică de redare:

De trasportat capra, lupul și varza de pe malul stâng pe malul drept al râului, întrucât capra să nu ramână cu lupul sau capra cu varza?

Joc interactiv

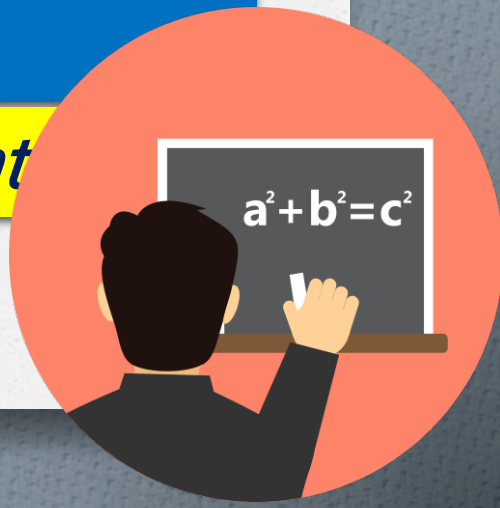
Алгоритм копіювання файлів і папок. Гра "Вовк, коза і капуста"



Forma verbală de redare:

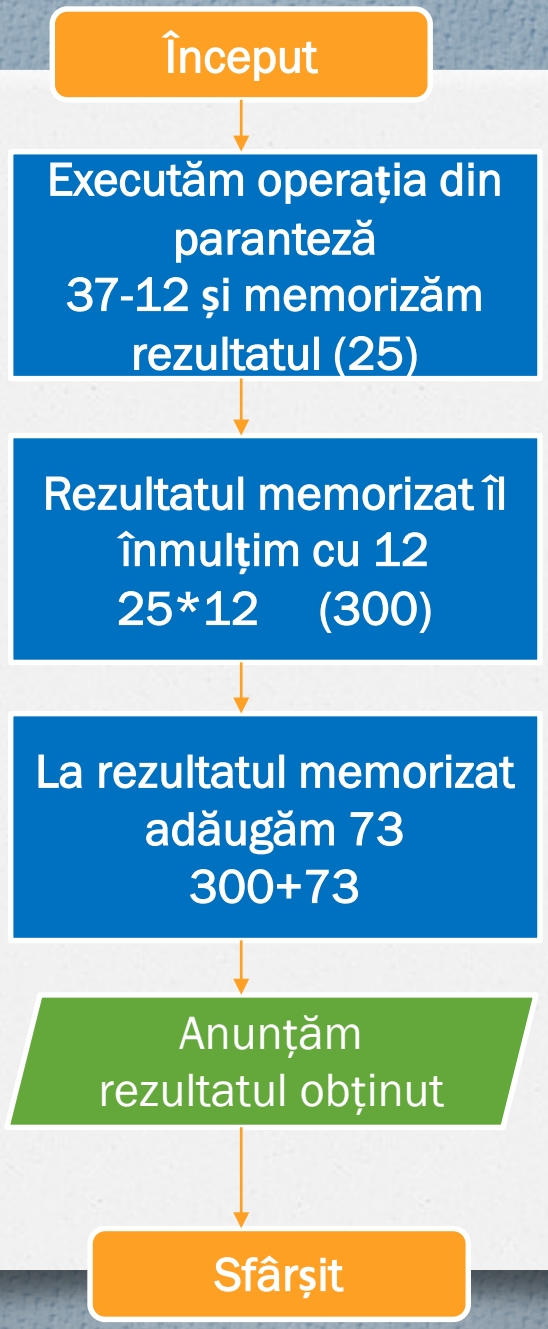
*De exemplu la lecția de matematică pentru calcularea exercițiului: 73+(37-12)*12 se efectuiază următoarele comenzi:*

1. *De calculat 37-12 și de memorizat rezultatul*
2. *De înmulțit rezultatul memorizat cu 12 și de memorizat rezultatul*
3. *De adunat ultimul rezultat memorizat cu 73 și de memorizat rezultatul.*
4. *De anunțat ultimul rezultat memorizat*



Bloc-schema

*73+(37-12)*12*



SCRATCH

- ***Programa*** *– o serie ordonată de comenzi pentru calculator, executarea căreia duce la realizarea algorimului de rezolvare a problemei date. Comenzile în programă se scriu cu ajutorul codurilor a limbajului de programare.*
- ***Programa*** *– este algoritmul scris cu ajutorul limbajului de programare.*

Conspectăm:

Algoritmele pot fi reprezentate sub diferite forme:

- *Verbal (Словесним);*
- *Grafic (Графічним);*
- *Printr-o serie de semnale(audio, luminoase...);*

Bloc schema algoritmului *– reprezentarea grafică a algoritmului în forma a unei serii de blocuri organizatев.*

Programa *– este o serie ordonată de comenzi pentru calculator, executarea căreia duce la realizarea algoritmului de rezolvare a problemei date.*

Lucrare practică

Problema 1.

Este un vas mare cu apă și două borcane goale de 5l și 3l. Alcătuiți bloc-schema pentru obținerea a 2 l de apă într-un borcan.

Problema 2.

Alcătuiți algoritmul pentru calcularea exercițiului (23+35):(94-92). Reprezentați rezolvarea prin forma verbală și gafică. Efectuați algoritmul.

Problema 3.

Deschideți programa SCRATCH și alcătuiți un proiect în care EXECUTORUL(Pisoiul) să desene ze două patrate cu lungimile de 60 și 80 de pași de culori diferite. Păstrați proiectul în mapă voastră.

Gimnastica pentru ochi

Витягти праву руку вперед. Слідкувати очима, не повертаючи голови, за повільними рухами вказівного пальця витягнутої руки ліворуч та праворуч, вгору і вниз. Повторити 4-5 разів.

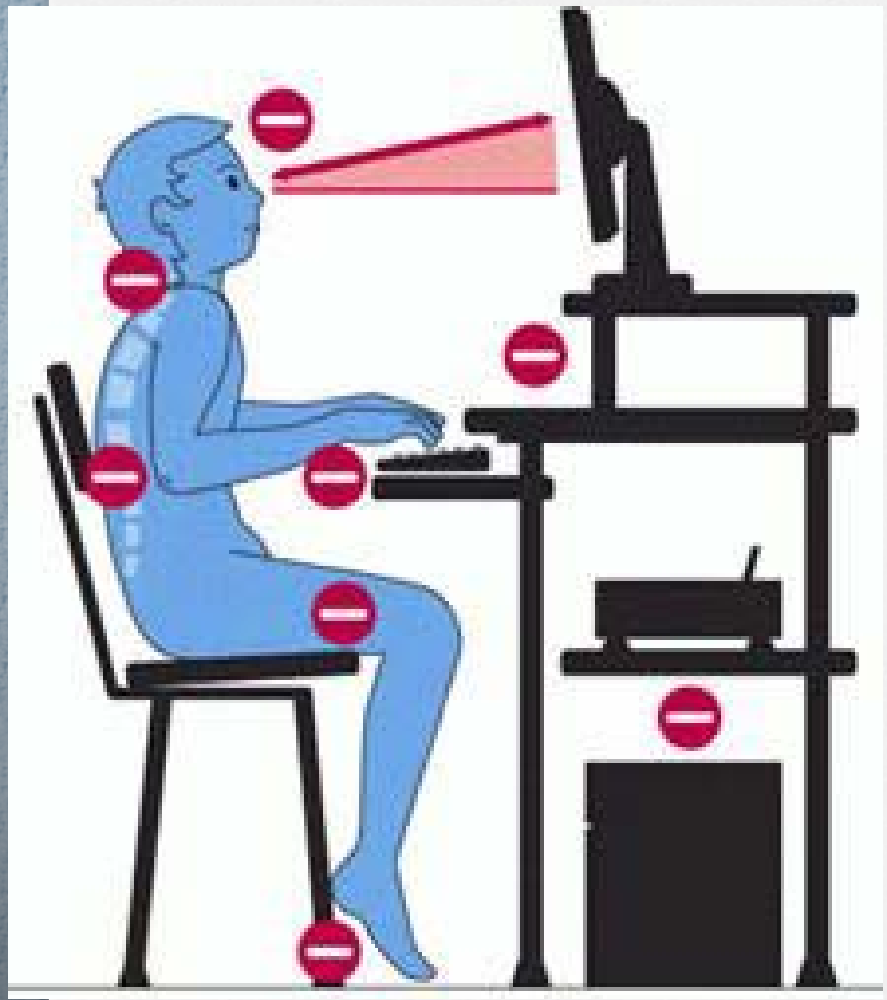
⋆⋆⋆

Подивитися на вказівний палець витягнутої руки на рахунок 1-4, потім перевести погляд вдалечінь на рахунок 1-6. Повторити 4-5 разів.

⋆⋆⋆

В середньому темпі виконувати колові рухи очними яблуками ліворуч, та стільки ж праворуч. Розслабити очні м'язи, подивитися вдалечінь на рахунок 1-6. Повторити 1-2 рази.

Lucrăm la calculator!

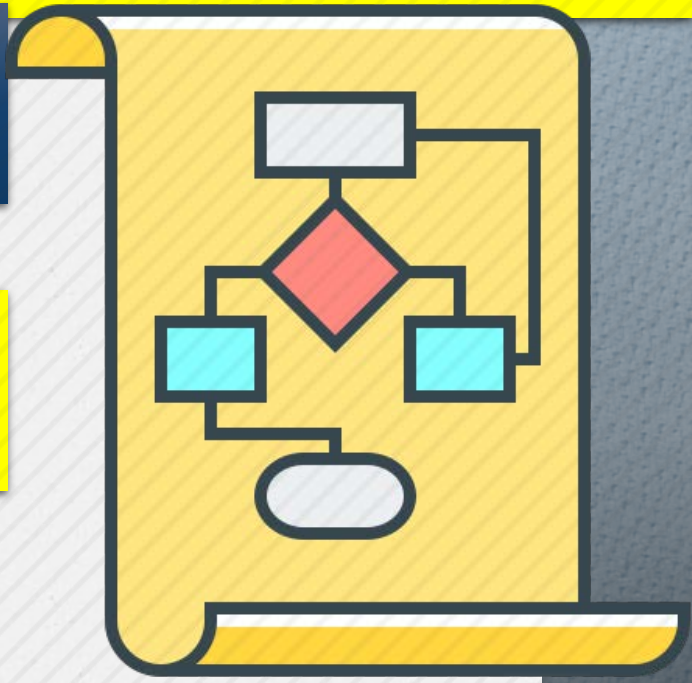


Repetăm:

Algoritmul
se execută de
Executori (Спрайт)
Oameni
Mașini
Roboți
se redă în
Formă verbală
Formă grafică
Serie de semnale
Sistemul de comenzi ale executorului

Dați răspuns!

1. *În ce forme se pot reda algoritmele?*
2. *În ce constă forma de reprezentare verbală a algoritmului?*
3. *În ce constă forma grafică de descriere a algoritmului?*
4. *Dați exemple de algoritme din viață.*



“Poșta

Formulați două întrebări pe tema de azi pe o foaie de hârtie și transmiteți-o pe numele colegului căruia doriți să vă răspundă. Indicați și banca unde el se află.

Temă acasă

De efectuat tema de acasă și de-o trnsmis pe poșta electronică dorelpanciuc1979@gmail.com sau pe VIBER (+380661032872).