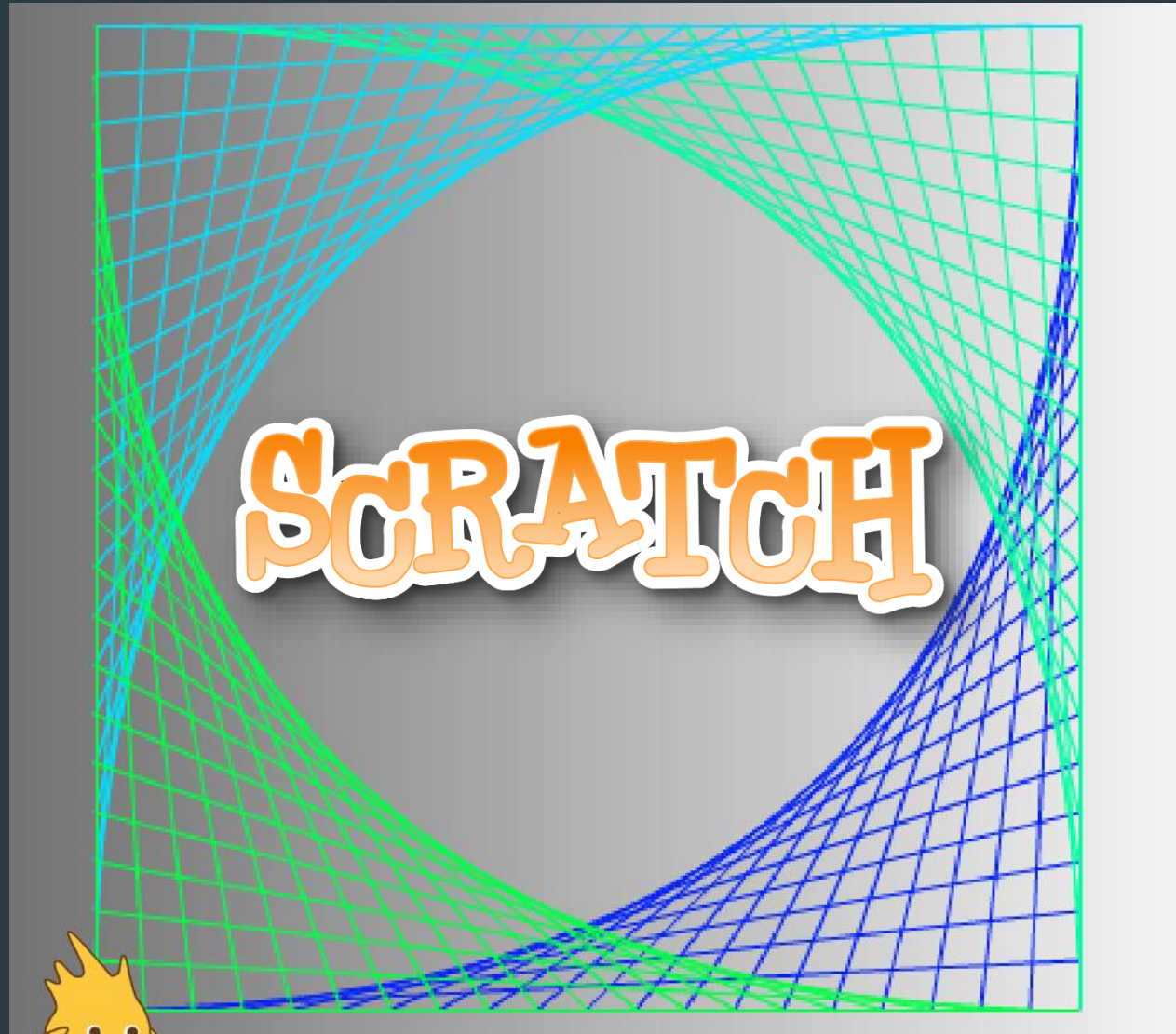
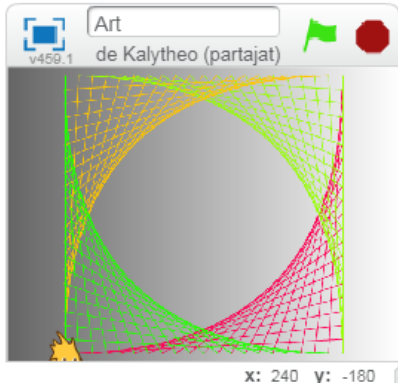


String Art Square in SCRATCH





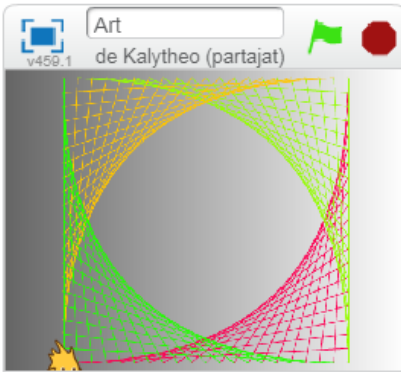
Scenă 1 decor
Decor nou:
Gobo

- Mișcare
 - Aspect
 - Sunet
 - Creion
 - Date
 - Evenimente
 - Control
 - Detecție
 - Operatori
 - Mai Multe Blocuri
- inaintează 10 pași
 - rotește-te 15 grade
 - rotește-te 15 grade
 - orientează-te în direcția 90°
 - orientează-te înspre cursorul mouse-ului
 - du-te la x: -170 y: -17
 - du-te la cursorul mouse-ului
 - glisează în 4 secunde la x: -170 y: -17
 - modifică x cu 10
 - setează x la 0
 - modifică y cu 10
 - setează y la 0
 - dacă atingi marginea, ricoșează
 - setează modul de rotire stânga-dreapta
 - coordonata x
 - coordonata y
 - direcția

```

când se dă clic pe
șterge
creionul sus
du-te la x: -170 y: -170
setează x la -170
setează y la -170
setează x1 la 170
setează y1 la -170
setează pas la 1
setează a la 17
setează b la 17
repetă de 4 ori
  modifică culoarea creionului cu alege un număr aleatoriu între 1 și 200
  setează grosimea creionului la 1
  du-te la x: x y: y
  creionul jos
  du-te la x: x1 y: y1
  repetă de 20 ori
    modifică x cu a
    modifică y1 cu b
    așteaptă 0.1 sec
    creionul sus
    du-te la x: x y: y
    creionul jos
    așteaptă 0.1 sec
    du-te la x: x1 y: y1
  
```

x: -170
y: -170



x: 240 y: -180

Scenă
1 decor

Decor nou:

Gobo

Scripturi Costume Sunete

Mișcare Aspect Sunet Creion Date

Evenimente Control Detecție Operatori Mai Multe Blocuri

înaintează 10 pași

rotește-te 15 grade

rotește-te 15 grade

orientează-te în direcția 90

orientează-te înspre cursorul mouse-ului

du-te la x: -170 y: -17

du-te la cursorul mouse-ului

glisează în 1 secunde la x: -170 y

modifică x cu 10

setează x la 0

modifică y cu 10

setează y la 0

dacă atingi marginea, ricoșează

setează modul de rotire stânga-dreapta

coordonata x

coordonata y

direcția

```

    așteaptă 0.1 sec
    creionul sus
    du-te la x: x y: y
    creionul jos
    așteaptă 0.1 sec
    du-te la x: x1 y: y1
    rotește-te 180 grade
    setează x la x1
    setează y la y1
    dacă pas = 1 atunci
        setează y1 la 0 - y1
        setează a la 0 - a
    dacă pas = 2 atunci
        setează x1 la 0 - x1
        setează b la 0 - b
    dacă pas = 3 atunci
        setează y1 la 0 - y1
        setează a la 0 - a
    modifică pas cu 1
    
```

continuarea codului



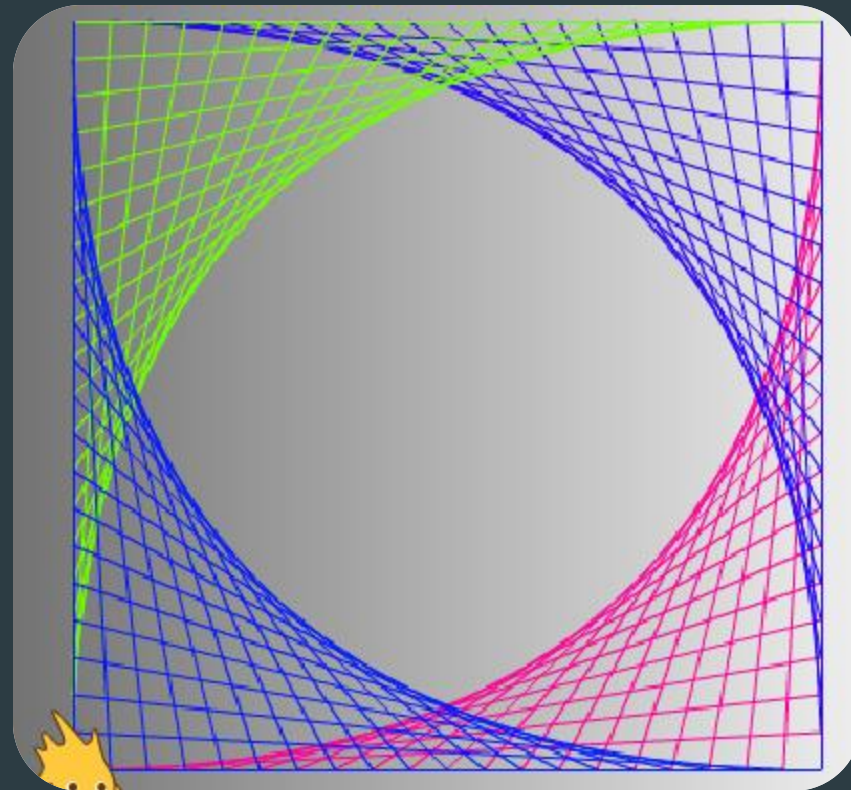
-170
-170

Scratch editor interface showing a project titled "Art" by Kalytheo. The main canvas displays a colorful grid pattern. The right sidebar shows the "Scripturi" (Scripts) category selected, with a list of variable names: a, b, pas, x, x1, y, y1. Below the list are blocks for "setează b la 0", "modifică b cu 1", "afișează variabila b", and "ascunde variabila b". The bottom left shows the "Personaje" (Sprites) area with a character named "Gobo".

variabilele utilizate



Prof. Liliana Schioppa



Youtube - Kalytheo