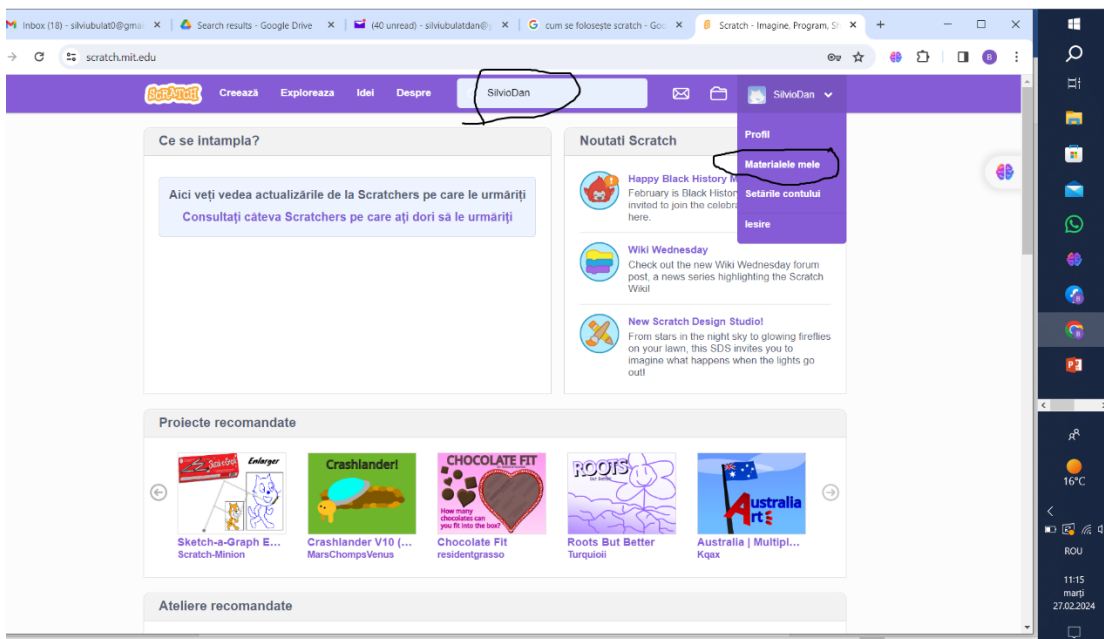
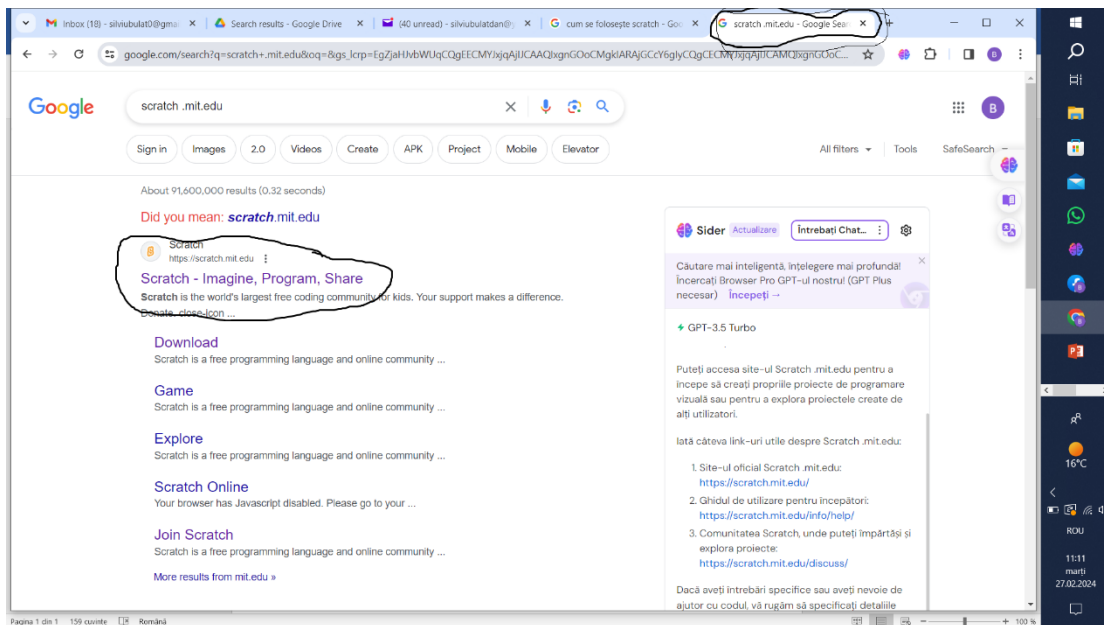


Scratch (limbaj de programare)

Scratch este un site creat în anul 2003 de către echipa [MIT](https://www.mit.edu) de creat proiecte și animații printr-un limbaj de programare simplu, utilizând blocuri pentru lipire. Mascota site-ului este Scratch Cat (*lit.* Pisica Scratch). Sunt cuprinse și alte personaje, cum ar fi Gobo, Nano, Pico și Tera. Sloganul site-ului este "Imagine, Program, Share" (*lit.* „Imaginează-ți, programează, distribuie”) Scratch este un limbaj de programare vizuală bazat pe bloc și un site web vizat în principal copiilor. Utilizatorii site-ului pot crea proiecte online folosind o interfață asemănătoare unui bloc.

Scratch își ia numele de la o tehnică folosită de jockeys-ul pe disc numit „zgâriere”, în care înregistrările de vinil sunt tăiate împreună și manipulate pe un platou pentru a produce diferite efecte sonore și muzică. Ca și zgărierea, site-ul web permite utilizatorilor să amestece diferite suporturi (inclusiv grafică, sunet și alte programe) în mod creativ prin „remixarea” proiectelor../.

Pentru a utiliza tastăm www.scratch.mit.edu într-un brows, exemplu Google Crome.

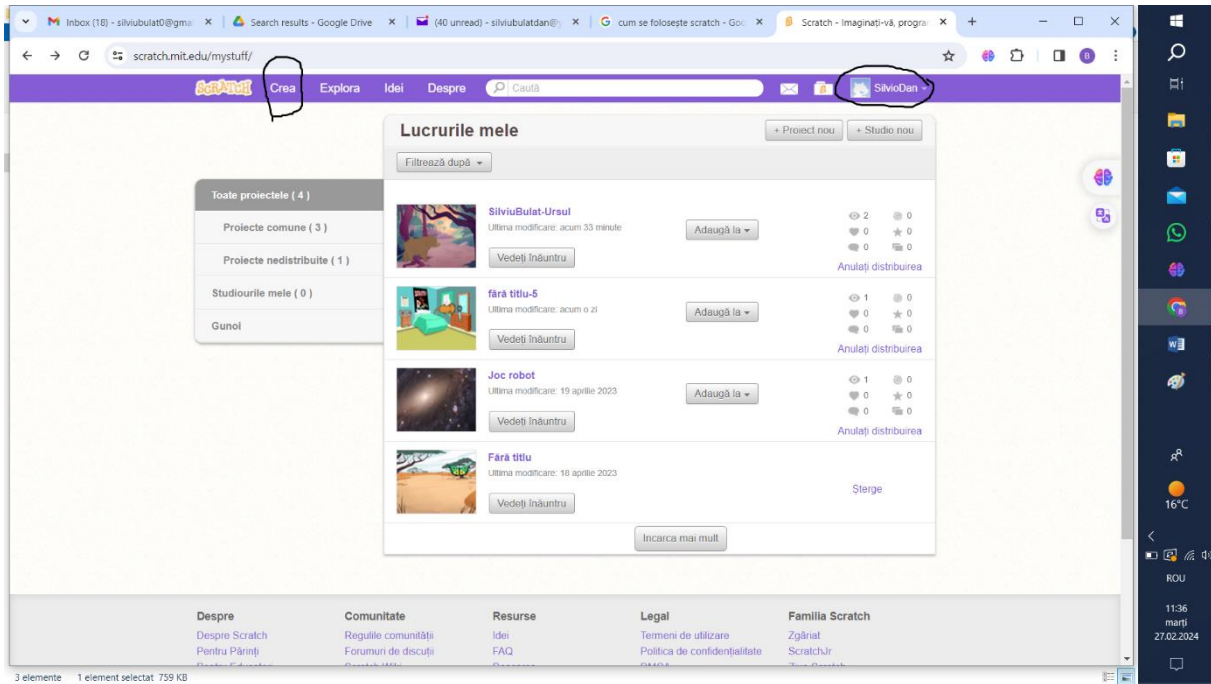


Ne putem crea un cont sau putem folosi aplicația fără să avem un cont. Aplicația este gratis.

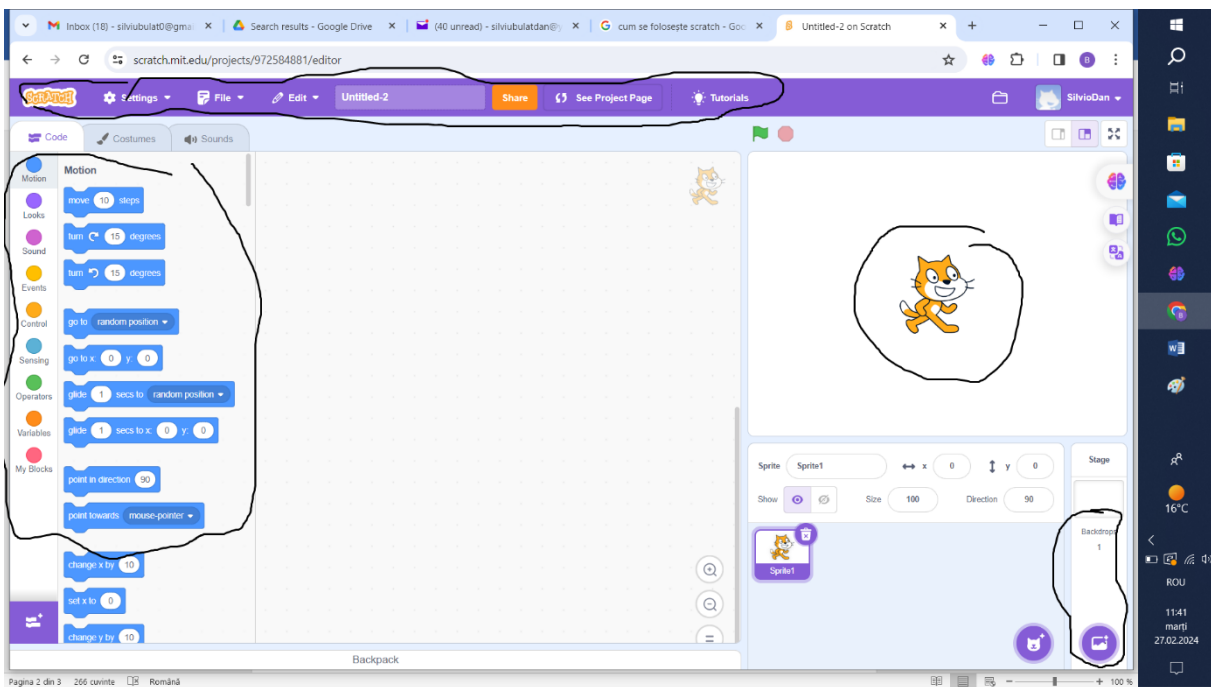
La deschiderile ulterioare ne apare pagina principală cu numele contului creat, dacă avem.

Aplicația se poate descărca pe calculator folosind www.mit.edu/download, și o putem folosi fără să avem nevoie de o conexiune de internet, offline.

Când deschidem aplicația apare pagina principală cu numele de utilizator.



Apoi accesăm comanda **crează** și apare:

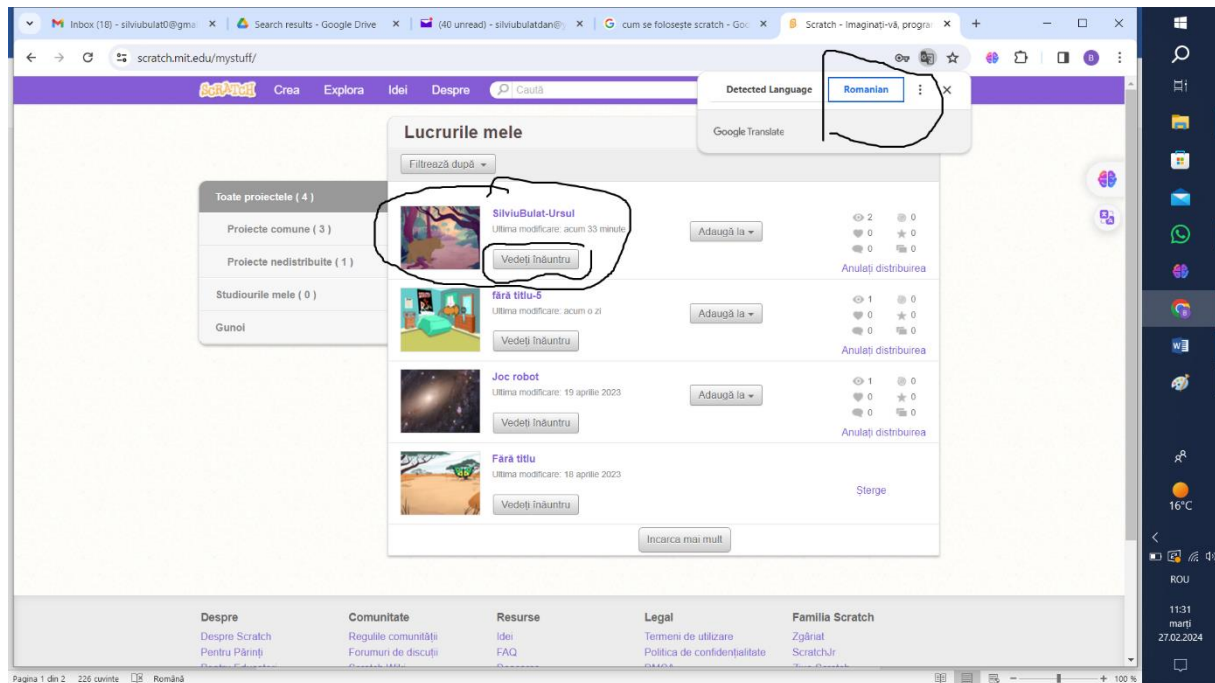


Pagina are următoarele secțiuni:

- Partea de sus, zona de meniuri

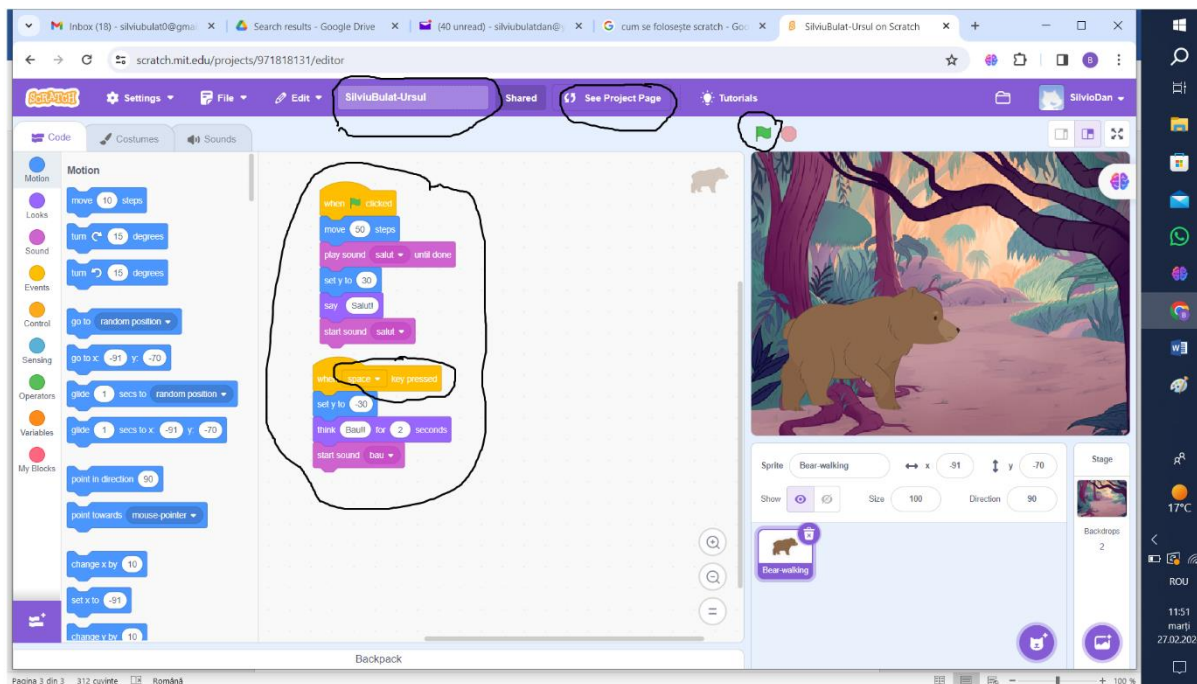
- Partea din stânga, zona de comenzi
- Zona de programare, unde aducem blocurile de comandă pentru personajele noastre
- Zona scenei, în dreapta sus, unde se fac acțiunile ce le dăm personajelor
- Zona personajelor și fundalurilor, dreapta jos

Mergând la contul personal putem să accesăm secțiune materialele mele...și ne arată ce am realizat.



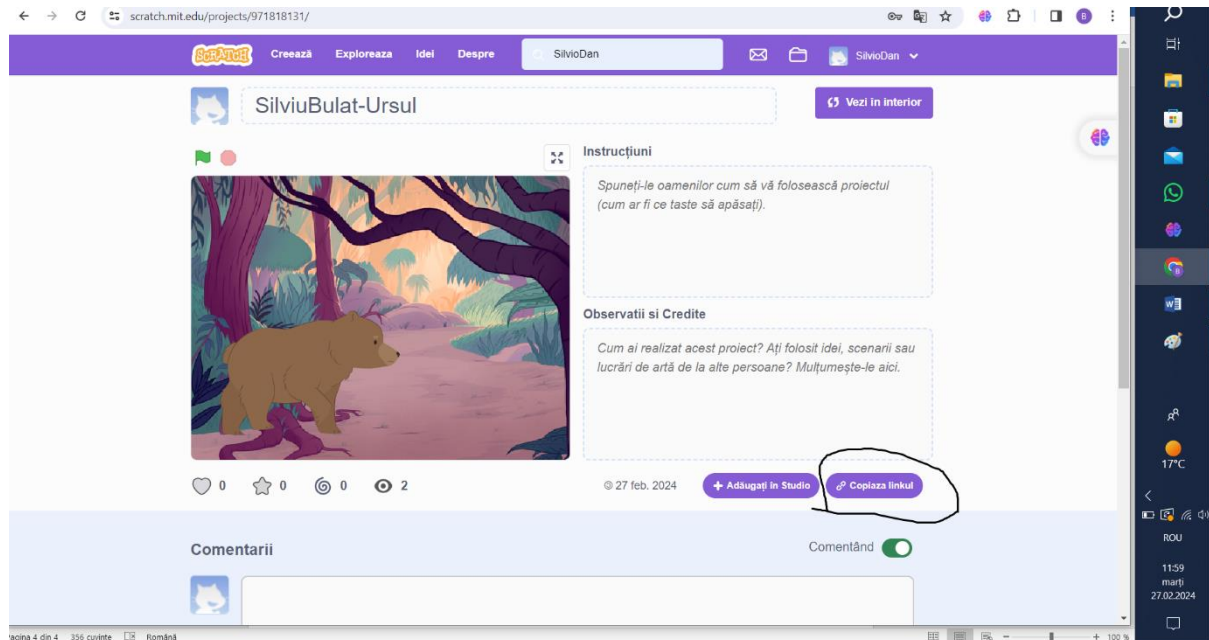
Limba engleză este implicită, klik dreapta, și schimbăm în limba română.

Aici alegem lucrarea pe care vrem s-o deschidem și acționăm tasta **vezi interior**.

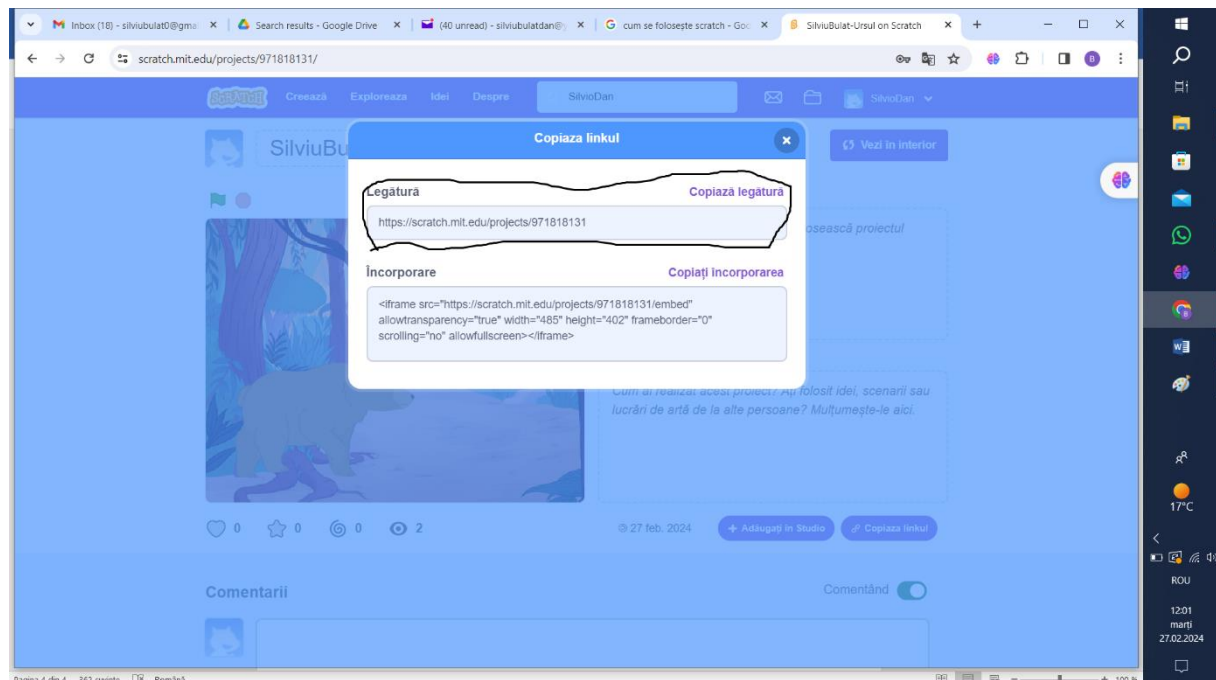


Aici se vede numele dat programului, iar in zona de programare, prin folosirea blocurilor, în mod logic, am dat mișcările și sunetele pe care le face personajul, prin apăsarea stegulețului verde și, apoi a tastei **space**.

Apoi apăsăm **See Project Page** (vezi pagina proiectului)



Apoi dăm pe tasta **Copiază linkul**.



Copiem linkul si-l trimitem.

Mult succes!!!!

Bibliografie:

1. Cloud Computing for Education-Istanbul
2. Internet
3. Chat GPT

Autori:

Prof I.P. Bulat Silviu

Prof. Alina Oprescu