

Fișa 1: Deplasarea vaporului

Exercițiu : Vaporul reprezentat pe grilă va aplica instrucțiunile algoritmului. Desenează vaporul în poziția sa finală.

REPETĂ DE 2 ORI

Înaintează 2 poziții

Rotește-te un sfert de tur spre dreapta

Înaintează o poziție

Rotește-te un sfert de tur spre stânga

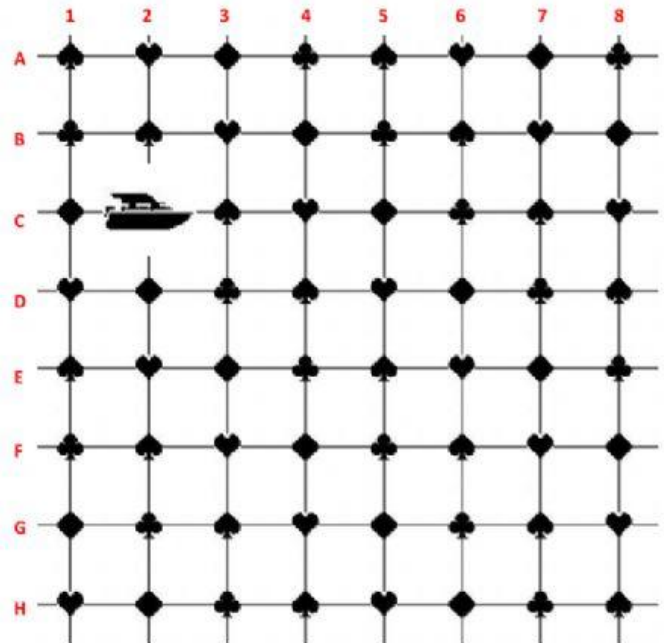
Remarca 1 : Vaporul avansează în direcția indicată de săgeată



Remarca 2 : În cazul în care vaporul se rotește un sfert de tur spre dreapta



Remarca 3 : În cazul în care vaporul se rotește un sfert de tur spre stânga



Fișa 2: Deplasarea scafandului

Exercițiu : Scafandru reprezentat pe grilă va aplica instrucțiunile algoritmului. Desenează scafandru în poziția sa finală.

Înaintează o poziție
REPETĂ DE 3 ORI

Înaintează o poziție

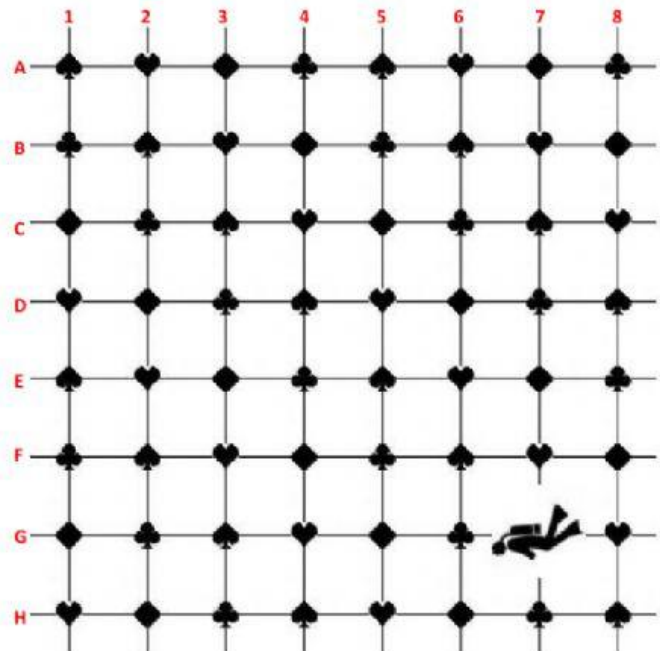
Rotește-te un sfert de tur spre dreapta

Înaintează o poziție

Rotește-te un sfert de tur spre dreapta

Înaintează 2 poziții

Remarca 1 : Scafandru avansează în direcția indicată de săgeată	
Remarca 2 : În cazul în care scafandru se rotește un sfert de tur spre dreapta.	devine
Remarca 3 : În cazul în care scafandru se rotește un sfert de tur spre stânga	devine



Fișă 3: Poziționează bicicleta

Exercițiu : Bicicleta reprezentată pe grilă va aplica instrucțiunile algoritmului. Desenează bicicleta în poziția sa finală.

Rotește-te un sfert de tur spre stânga
Înaintează 2 poziții

DACĂ Romb sau Inimă ATUNCI

Rotește-te un sfert de tur spre dreapta
Înaintează o poziție

ALTFEL

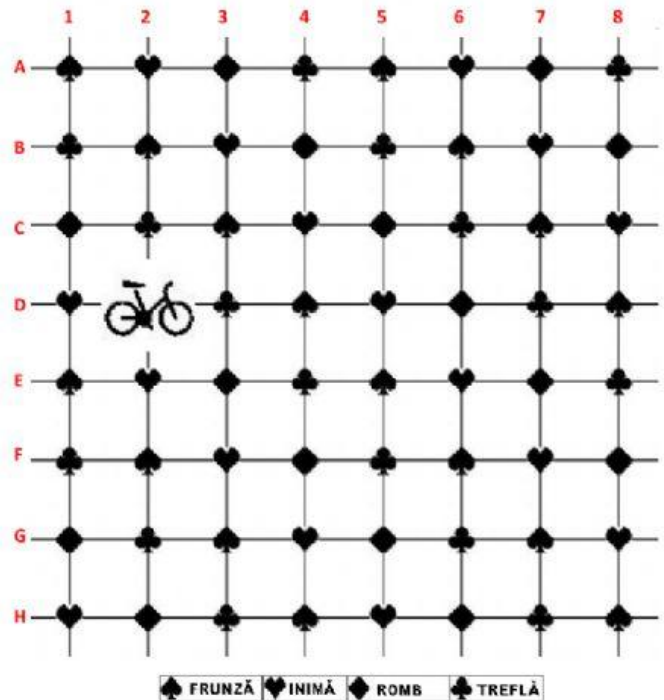
Rotește-te un sfert de tur spre dreapta
Înaintează 2 poziții

Înaintează 3 poziții

Remarca 1 : « DACĂ Romb sau Inimă » înseamnă « DACĂ bicicleta este poziționată pe un Romb sau este poziționată pe o Inimă »

Remarca 2 : Dacă bicicleta este poziționată pe un Romb sau o Inimă atunci trebuie executate instrucțiunile cuprinse între ATUNCI și ALTFEL și nu se vor executa instrucțiunile cuprinse între ALTFEL și săgeata orizontală.

Remarca 3 : Dacă bicicleta nu este poziționată pe un Romb sau o Inimă atunci nu trebuie executate instrucțiunile cuprinse între ATUNCI și ALTFEL și se vor executa instrucțiunile cuprinse între ALTFEL și săgeata orizontală.



Fișa 4: Poziționează tractorul

Exercițiu : Tractorul reprezentat pe grilă va aplica instrucțiunile algoritmului. Desenează tractorul în poziția sa finală.

Rotește-te un sfert de tur spre stânga
Înaintează 2 poziții

DACĂ Frunză ATUNCI

↓ Rotește-te un sfert de tur spre dreapta
Înaintează o poziție

ALTFEL

↓ Rotește-te un sfert de tur spre stânga
Înaintează o poziție

Înaintează o poziție

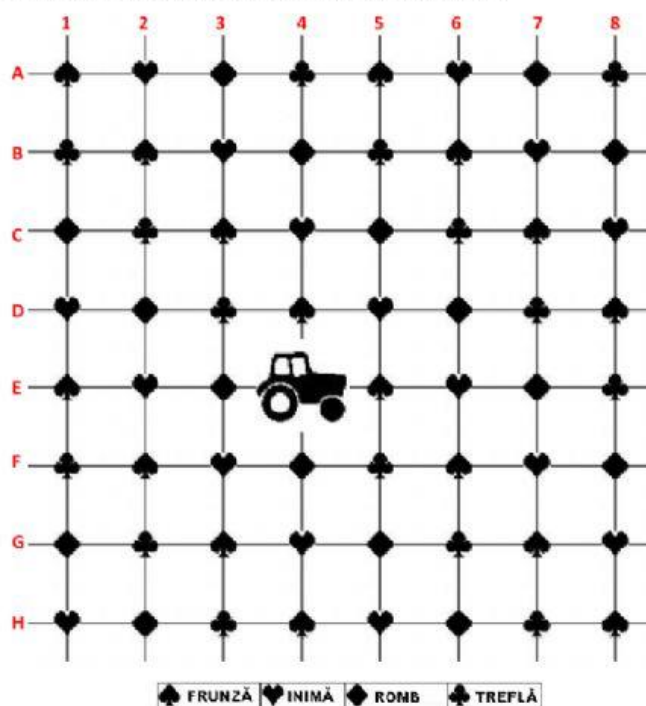
DACĂ Treflă ATUNCI

↓ Rotește-te un sfert de tur spre dreapta
Înaintează 2 poziții

ALTFEL

↓ Rotește-te un sfert de tur spre stânga
Înaintează o poziție

Rotește-te un sfert de tur spre dreapta
Înaintează 2 poziții



Fișă 5: Poziționează naveta spațială

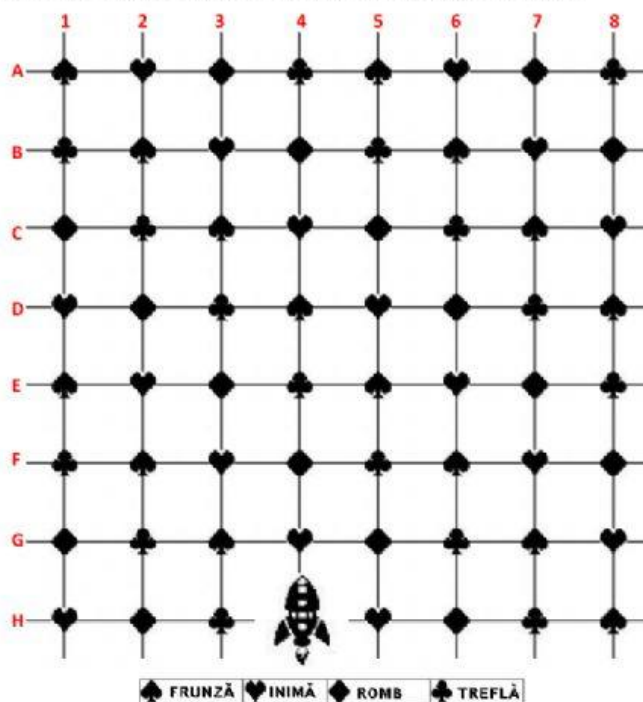
Exercițiu : Naveta spațială reprezentat pe grilă va aplica instrucțiunile algoritmului. Desenează naveta în poziția sa finală.

Înaintează o poziție
REPETĂ DE 4 ORI
 Înaintează o poziție

DACĂ Romb ATUNCI
 Rotește-te un sfert de tur spre stânga
 Înaintează 2 poziții
 Rotește-te un sfert de tur spre dreapta

ALTFEL
 Rotește-te un sfert de tur spre dreapta
 Înaintează o poziție
 Rotește-te un sfert de tur spre stânga

Înaintează 2 poziții



Fișa 6: Poziționează avionul

Exercițiu : Avionul reprezentat pe grilă va aplica instrucțiunile algoritmului. Desenează avionul în poziția sa finală.

Program principal :

Înaintează 2 poziții

REPETĂ DE 3 ORI

Înaintează o poziție

Rotește-te un sfert de tur spre dreapta

DACĂ Frunză sau Inimă **ATUNCI**

SECVENȚA 1

ALTFEL

SECVENȚA 2

Înaintează 2 poziții

Secvențe :

SECVENȚA 1:

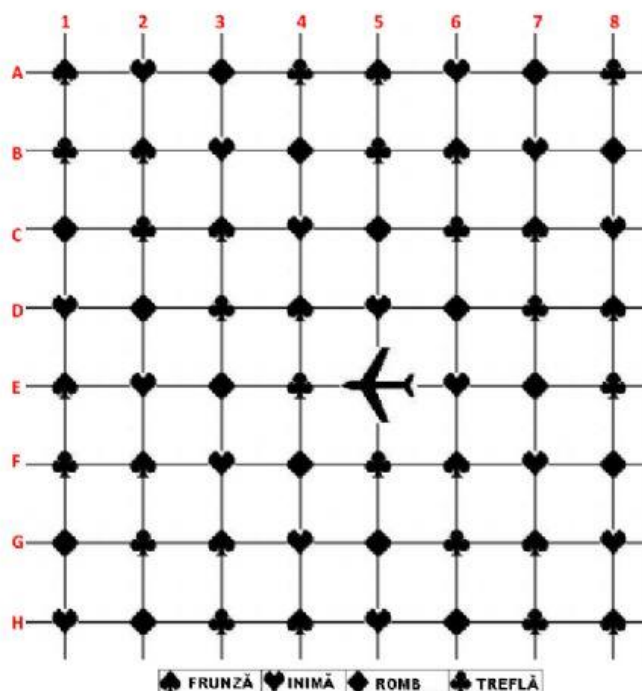
Înaintează 2 poziții

Rotește-te un sfert de tur spre dreapta

SECVENȚA 2:

Înaintează 3 poziții

Rotește-te un sfert de tur spre stânga



Fișa 7: Poziționează barca

Exercițiu : Barca reprezentată pe grilă va aplica instrucțiunile algoritmului. Desenează barca în poziția sa finală.

valoare este o variabilă

Atribuire 2 la valoare

Înaintează o poziție

REPETĂ DE valoare **ORI**

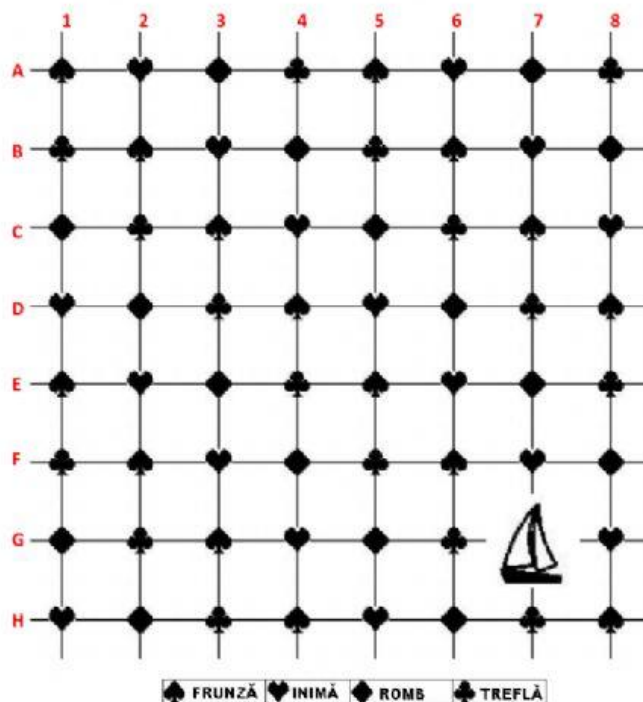
Înaintează o poziție

Rotește-te un sfert de tur spre dreapta

Înaintează valoare poziții

Rotește-te un sfert de tur spre dreapta

Înaintează valoare poziții



Fișa 8: Poziționează locomotiva

Exercițiu : Locomotiva reprezentată pe grilă va aplica instrucțiunile algoritmului. Desenează locomotiva în poziția sa finală.

distanța este o variabilă

Atribue 2 la distanța

Înaintează o poziție

DACĂ Treflă **ATUNCI**

REPETĂ DE 2_ORI

Rotește-te un sfert de tur spre stânga

Înaintează distanța poziții

Rotește-te un sfert de tur spre dreapta

ALTFEL

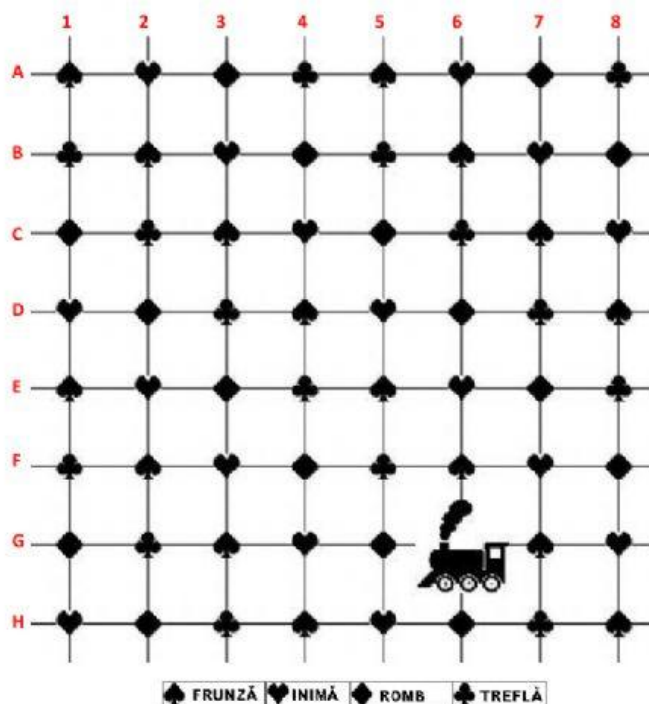
REPETĂ DE 2_ORI

Rotește-te un sfert de tur spre dreapta

Înaintează distanța poziții

Rotește-te un sfert de tur spre stânga

Înaintează (distanța+1) poziții



Fișa 9: Poziționează motocicleta

Exercițiu : Motocicleta reprezentată pe grilă va aplica instrucțiunile algoritmului. Desenează motocicleta în poziția sa finală.

valoare este o variabilă
distanță este o variabilă

Atribue 3 la valoare

Atribue 2 la distanță

REPETĂ DE 2 ORI

REPETĂ DE valoare ORI

Rotește-te un sfert de tur spre dreapta

Înaintează o poziție

Înaintează distanță poziții

Rotește-te o jumătate de tur

DACĂ Treflă ATUNCI

Înaintează o poziție

ALTFEL

DACĂ Inimă ATUNCI

Înaintează distanță poziții

ALTFEL

Înaintează (distanță X 2) poziții

