Regizorul

Fișă Scratch · clasa a V-a · structura secvențială · merge cu lecția G5.3

Nume: ..... Data: ..... Scor proiect: ..... / 100

În secvență, ordinea și timpul sunt totul. Un regizor bun știe exact cine vorbește în fiecare secundă.

A. Gândește pe hârtie fără calculator

1 AXA TIMPULUI

Când răspunde câinele? Pisica: spune A pentru 2 secunde, așteaptă 3 secunde, spune B pentru 2 secunde. Câinele: așteaptă x secunde, apoi spune R pentru 2 secunde. a) Cât durează scriptul pisicii? b) Pentru ce valori ale lui x replica lui R nu se suprapune cu replicile pisicii?

2 ORDINE

Aceleași blocuri, alt rezultat. Pornind din (0, 0), spre dreapta, unde ajunge pisica?
Scriptul 1: mergi 100, ↻ 90°, mergi 50.
Scriptul 2: ↻ 90°, mergi 100, mergi 50.
Scriptul 3: mergi 50, mergi 100, ↻ 90°.
Care script ajunge cel mai departe de axa x? Care rămâne pe axa x? Explică de ce contează locul rotirii.

3 DURATĂ

Cronometrează. Calculează durata: alunecă în 2 secunde, așteaptă 1 secundă, spune Hei pentru 2 secunde, mergi 200 de pași, alunecă în 1 secundă. De ce nu vezi mișcarea blocului „mergi 200 de pași”, iar pe cea a lui „alunecă” o vezi?

4 MODEL

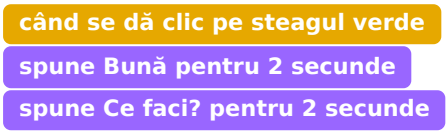
Costumele. Un personaj are 4 costume și pornește cu primul. După 6 blocuri „costumul următor”, ce costum are? Dar după 10? Dar după 101? Scrie regula.

B. Detectivul găsește greșeala, nu doar corectează

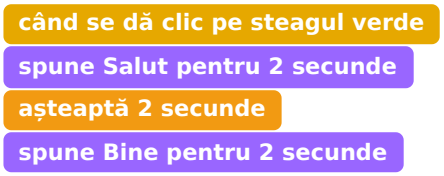
5 REPARĂ

Se vorbesc peste. Dialogul trebuie să fie: Pisica „Bună”, Câinele „Salut”, Pisica „Ce faci?”, Câinele „Bine”, câte 2 secunde. Ce se întâmplă aici? Corectează scripturile, adăugând doar blocuri „așteaptă”.

Pisica



Câinele



C. Programează singur ai obiectivul și testele; blocurile le alegi tu

6 MISIUNE

Mersul. Personajul parcurge exact 200 de pași în 8 mișcări egale, schimbând costumul la fiecare mișcare. Se vede ca o plimbare, nu ca o săritură. Fără repetiție.

7 MISIUNE

Răsăritul. Fundalul se schimbă de 3 ori, la secundele 2, 4 și 6, în timp ce un personaj spune fără întrerupere replici de câte 2 secunde. Fundalul și personajul au scripturi separate.

D. Proiectul Scratch obligatoriu · 100 de puncte

Spectacolul

Ești regizorul unei povești sau al unui mini-concert cu cel puțin 3 scene și 2 personaje. Scrii întâi „axa timpului”: cine, ce face și în ce secundă.

Ce trebuie să facă programul	Puncte	Gata
Pe hârtie ai axa timpului pentru tot spectacolul, secundă cu secundă.	25 p	☐
Sunt cel puțin 3 scene, cu fundaluri diferite, sincronizate cu acțiunea.	15 p	☐
Două personaje au un dialog de minimum 4 replici, fără suprapuneri.	20 p	☐
Un personaj se animă cu costume și se deplasează lin.	15 p	☐
La fiecare pornire, personajele și fundalul revin la starea inițială.	15 p	☐
Durata reală, cronometrată, este cea din plan, cu o abatere de cel mult 2 secunde.	10 p	☐

De ținut minte: fără repetiții sau decizii la nivelul de bază.

Salvează ca **F5-03-NumeleTău.sb3**.

E. Extins peste programa școlară · opțional

EXTINS · NU SE CERE LA ȘCOALĂ

Mesajele sincronizează fără calcule: un personaj rulează „difuzează Răspunde” și altul pornește la „când primesc Răspunde”. Dacă modifici o replică, nu mai recalculezi pauzele.

8 **Rescrie dialogul.** Refă dialogul de la exercițiul 5 cu mesaje, fără niciun „așteaptă”. Câte mesaje îți trebuie?

.....

.....

9 **Cu repetiție.** Refă „Mersul” cu **repetă de 8 ori**. Câte secunde durează, dacă așteptarea e 0,2 s? Câte blocuri ai economisit?

.....

Ce știu acum (1 = mai exersez, 3 = sigur): Calculez durate ☆☆☆ · Sincronizez personaje ☆☆☆ · Inițializez starea ☆☆☆