FIȘĂ DE LUCRU · PYTHON · CLASA A VII-A · FIȘA 1 · LECȚIA PY7G-01

Primul program și mediul de programare

Durată: 50 min Nivel: gimnaziu · Python

CE VEI ȘTI DUPĂ LECȚIE

- Prezici ce afișează programele cu print().
- Repari erori de scriere: litere, ghilimele, paranteze.
- Scrii singur programe scurte care afișează text și calcule.

Ce trebuie să știi (o pagină)

Regula	Exemplu	Se afișează
`print` afișează ce pui între paranteze	`print("Salut")`	`Salut`
textul se pune între **ghilimele**	`print("Ana")`	`Ana`
numerele și calculele **fără** ghilimele	`print(2 + 3)`	`5`
cu ghilimele, Python doar copiază	`print("2 + 3")`	`2 + 3`
`print()` gol lasă un rând liber		(rând gol)
fiecare `print` începe pe rând nou		
literele mari și mici contează	`Print` nu merge	`NameError`
IDE: scrii în editor, rulezi cu ▶ sau **F5**, salvezi cu **Ctrl + S** (`.py`)		

SFAT

La nivelul 1 scrie răspunsul pe hârtie, apoi rulează codul. Unde ai greșit, notează **de ce**: așa înveți mai repede.

Nivelul 1 · Prezice

★ citește și prezice

P1. Ce afișează?

```
print("GAME")
print("OVER")
```

P2. Care rând afișează un calcul și care doar copiază textul?

```
print(6 * 7)
print("6 * 7")
```

P3. Câte rânduri apar pe ecran în total? Câte dintre ele sunt goale?

```
print("1")
print()
print()
print("2")
print("3")
```

P4. Ce afișează? (Folosește regulile de la matematică.)

```
print(2 + 3 * 4)
print((2 + 3) * 4)
```

P5. Se mai văd spațiile dintre cuvinte? Compară ce scrii cu ce apare.

```
print("Ana    are    mere")
```

P6. Ce afișează?

```
print("100 - 1")
print(100 - 1)
print("Gata!")
```

Nivelul 2 · Găsește și repară

★★ găsește și repară

P7. Programul ar trebui să afișeze `Bună!`, dar dă eroare. Care este eroarea? Repară-l.

```
Print("Bună!")
```

P8. Rândul de mai jos nu merge. Ce lipsește? Repară-l.

```
print("Salut, lume!)
```

P9. Un coleg a scris programul ca în versiunile vechi de Python. Ce lipsește? Repară-l.

```
print "Salut"
```

P10. Vrem ca al doilea rând să afișeze **rezultatul** calculului, adică `40`. Ce afișează acum? Repară-l.

```
print("Cât face 8 * 5?")
print("8 * 5")
```

Nivelul 3 · Scrie cod

★★ scrie cod

Verifică ieșirea programului tău litera cu litera, cu tabelul de teste.

P11. Carte de vizită. Afișează pe trei rânduri: numele `Ana Popescu`, clasa `Clasa a VII-a` și orașul `Timișoara`.

intrare	ieșire

—	`Ana Popescu`
	`Clasa a VII-a`
	`Timișoara`

P12. Triunghi de stele. Afișează cu trei `print` un triunghi din stele:

intrare	ieșire

—	`*`
	`**`
	`***`

P13. Timpul în cifre. Afișează pe un rând câte minute are o zi, iar pe al doilea rând câte secunde are o oră. Nu calcula tu: lasă Python să facă înmulțirile.

intrare	ieșire
—	`1440` `3600`

P14. Calculator. Afișează pe rânduri separate rezultatele lui `123 + 456` și `999 - 1`, apoi al lui `25 * 4 - 10`.

intrare	ieșire

—	`579`
	`998`
	`90`

P15. Meniul jocului. Afișează meniul exact așa:

intrare	ieșire

—	`=== MENIU ===`
	`1. Joacă`
	`2. Ieșire`

Nivelul 4 · Pune mintea la contribuție

★★★ pune mintea la contribuție

P16. Casa din caractere. Desenează cu `print` o casă din caractere (acoperiș cu `^`, pereți cu `|`, ușa cu `_`). Pentru un desen de forma:

```
  ^
 ^^^
^^^^^
|_|
```

scrie programul. Apoi **inventează** o variantă a ta: un copac, o barcă sau un animal.

P17. De ce nu apare „Start”? Programul are **două** erori. Rulează-l și notează ce eroare apare. De ce **nu** se afișează cuvântul `Start`, deși este primul rând? Repară erorile una câte una și notează după fiecare reparație ce se întâmplă la rulare.

```
print("Start")
Print("Mijloc")
print("Final)
```

P18. Bugetul. Ai 100 de lei și plănuiești 3 zile de excursie, cu 25 de lei pe zi. Fără să calculezi tu, scrie un program care afișează pe patru rânduri: textul `Buget pe 3 zile:`, valoarea cheltuită, textul `Rămân:` și suma rămasă.

intrare	ieșire

—	`Buget pe 3 zile:`
	`75`
	`Rămân:`
	`25`

Probleme de lucru în clasă (pbinfo)

Le rezolvăm împreună în ședință, în ordinea de mai jos.

- [ ] **#941** **urare** — ușoară
  https://www.pbinfo.ro/probleme/941/urare