



Fișă de lucru – Introducere în Java

Modul: Bazele programării Java

Durată: ~60 minute

Nivel: Începător

Grup țintă: Tineri surzi care învață programare și logică

Partea 1 — Încălzire (Înțelegerea elementelor de bază)

1. Potrivește cuvântul cu sensul:

Word	Răspuns	Semnificație
Variabilă	[]	Un instrument care traduce codul tău astfel încât calculatorul să-l poată rula
Clasă	[]	O locație de stocare numită pentru date (cum ar fi un număr sau un text)
System.out.println	[]	Un plan pentru crearea obiectelor (cum ar fi un plan pentru o casă)
Compiler	[]	Comanda folosită pentru a imprima text sau rezultate pe ecran

Scrie-ți răspunsurile (1–4): 1 → _____, 2 → _____, 3 → _____, 4 → _____

2. Încercuiește răspunsul corect:

Programatorii folosesc Java pentru că este:

- A. Doar pentru realizarea cărților tipărite
- B. Un limbaj popular pentru aplicații, backend-uri web și jocuri
- C. Folosită pentru desenarea pe hârtie

Răspuns: _____



Partea 2 — Practică: Structura „Hai să programăm”

```
1 public class Main {  
2  
3     // This is the main method  
4     public static void main(String[] args) {  
5  
6         // Print to the screen  
7         System.out.println("Hello, World!");  
8  
9     }  
10 }
```

Figura 1: Structura codului Java

Lucrează în perechi. Folosește editorul online (de exemplu, JDoodle) pentru a scrie primul tău program.

Urmează pașii de mai jos pentru a completa codul "Salut":

Pas	Sarcina	Conceptul Java
1	Creează containerul principal pentru codul tău	clasa Principală { ... }
2	Creează punctul de plecare unde începe programul	Public static void principal(String[] args)
3	Creează o variabilă pentru a stoca un nume	Nume de coardă = "Maria";
4	Printează un mesaj pe ecran	System.out.println("Hello " + nume);



Completează codul de mai jos:

Completează părțile lipsă conform tabelului de mai sus.

```
public _____ Principal {  
    vid static public _____(String[] args) {  
  
        Numele șirului = "_____"; Scribe-ți numele aici  
  
        System.out._____ ("Bună" + nume);  
    }  
}
```

Partea 3 — Aplică-ți activitatea de cunoștințe: „Verificarea logică”

Scenariu: Vrei să construiești un calculator simplu.

Sarcină: Planifică pașii (algoritmul) înainte de a scrie codul.

1. Alege o operație matematică:

☐ Adăugare (+)

☐ Scădere (-)

☐ Înmulțire (*)

2. Planifică-ți variabilele:

- Numărul 1: (de exemplu, 10) _____
- Numărul 2: (de exemplu, 5) _____

3. Scribe sau schițează logica:

(Cum va calcula programul răspunsul?)

4. Provocare bonus:

Dacă ai vrea să tipărești "Corect!" dacă răspunsul este 15, ce comandă ai folosi?
(Indiciu: gândește-te la *condiții* precum *dacă*)

Partea 4 — Quiz rapid

Întrebare	Alege răspunsul corect
1. Ce instrument rulează cod Java în browser?	☐ Photoshop



	☐ JDoodle ☐ Microsoft Word
2. Ce permite codului să ia decizii?	☐ Bucle ☐ Afirmații If-Else ☐ Imprimantă
3. Care linie tipărește corect textul?	☐ <code>print("Bună");</code> ☐ <code>System.out.println ("Alo");</code> ☐ <code>ecou "Bună"</code>
4. Ce este un "int"?	☐ Un număr întreg (de exemplu, 5) ☐ Un mesaj text ☐ Un link de internet

Partea 5 — Reflecție

Ce ai învățat astăzi despre Java?

Ce ți s-a părut dificil (de exemplu, să-ți amintești punct și virgulă);

Unde vedeți Java folosită în lumea reală?

Nota profesorului

Această fișă de lucru se concentrează pe **structura sintaxei și logică**.

- Încurajează cursanții să verifice dacă *există puncte și virgulă*; la sfârșitul rândurilor (o eroare frecventă).
- Pentru Partea a 2-a, roagă-i elevilor să ruleze codul lor pe [JDoodle.com](https://jdoodle.com) pentru a vedea rezultatul imediat.