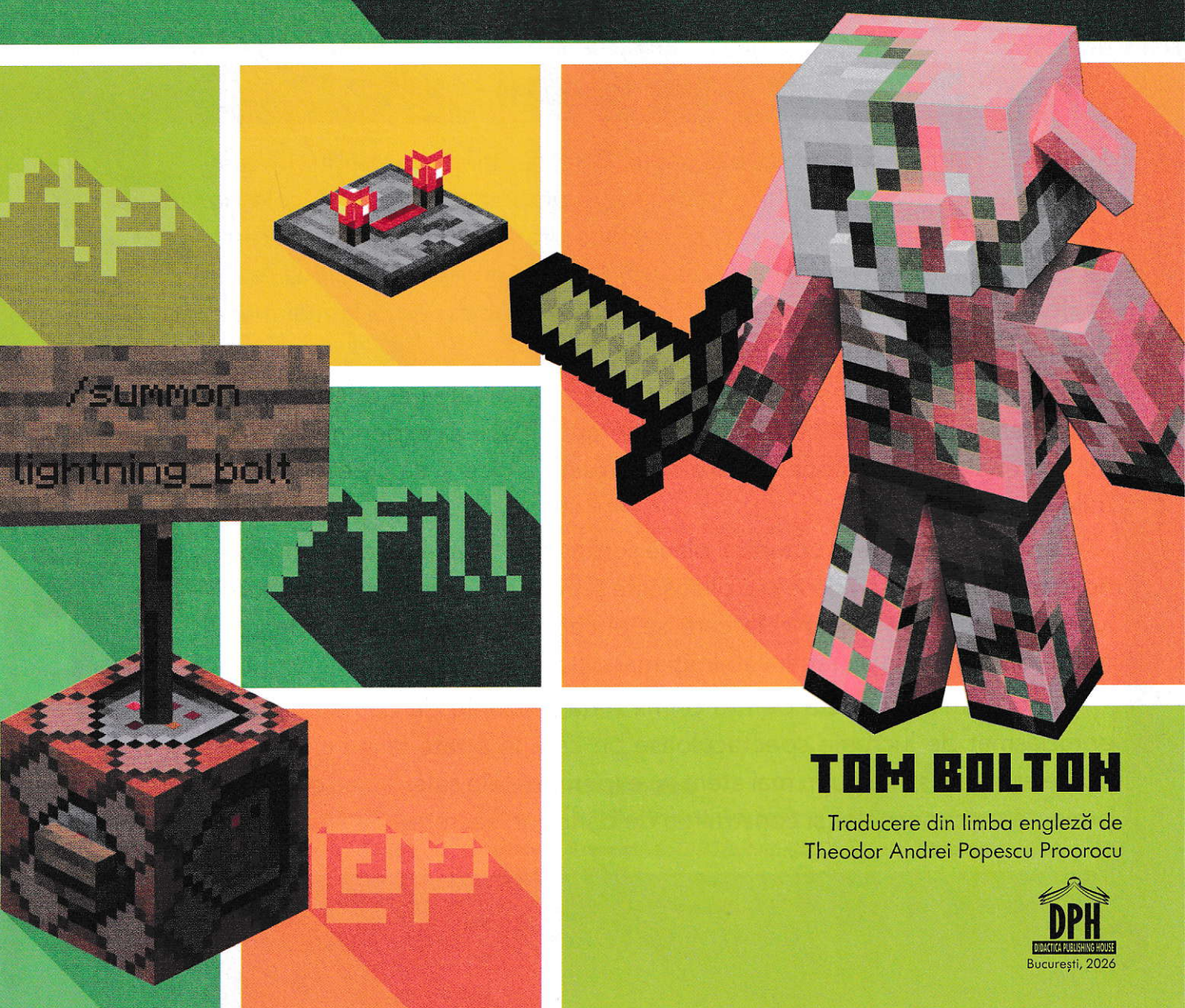




CAIET DE INFORMATICĂ ȘI PROGRAMARE

7-11 ANI



TOM BOLTON

Traducere din limba engleză de
Theodor Andrei Popescu Proorocu

JURNALUL DOCTORULUI ATMAN

4

MAGIA CODURILOR

6

ALGORITMIILOR ACVARIULUI

16

LOGICA REDSTONE

26

EXPERȚI ÎN SECURITATE

38

BAZĂ INTELIGENTĂ

48

LABIRINTUL CREATURILOR

58

RĂSPUNSURI ȘI FINALUL POVEȘTII

70



Original English language edition
first published in 2024 under the title

COMPUTING AND CODING 7-11: Official Workbook

by HarperCollins Publishers Limited,
1 London Bridge Street, London, SE1 9GF

HarperCollinsPublishers

Macken House, 39/40 Mayor Street Upper,
Dublin 1, D01 C9W8, Ireland

Copyright (c) 2024 Mojang AB. All Rights Reserved.

Minecraft, the Minecraft logo and the Mojang Studios logo
and the Creeper logo are the trademarks of the Microsoft
group of companies.

Language translation © 2024 Mojang AB.

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
BOLTON, TOM

Minecraft - Caiet de informatică și programare : 7-11 ani / Tom Bolton ; trad. din lb. engleză de Theodor Andrei Popescu Proorocu. - București : Didactica Publishing House, 2026
ISBN 978-630-375-086-6

I. Popescu Proorocu, Theodor Andrei (trad.)

37
004

© 2026, Didactica Publishing House, România. Toate drepturile rezervate pentru limba română.
Nicio parte a acestei lucrări nu poate fi reprodusă sau stocată fără acordul editurii.

Editor: Florentina Ion

Traducere din limba engleză: Theodor Andrei Popescu Proorocu

Redactor: Ioana Vodă

Corector: Dorina Lipan

DTP: Cristina Dumitrescu

DIDACTICA PUBLISHING HOUSE

Splaiul Unirii nr. 16, Clădirea Muntenia Business Center, etaj 5, 506A, sector 4, București

Informații și comenzi: tel.: 021 410.88.18; 021 410.88.14 | e-mail: office@edituradph.ro
www.edituradph.ro

Leela și prietenul ei, Cam, stau pe gardul țarcului de oi, gândindu-se cum să vopsească una dintre ele în roz, fără ca tatăl ei să observe. În timp ce își aleg animalul blănos, aud un țipăt venind din atelierul tatălui ei.

Când privesc pe fereastră, tatăl Leelei este de negăsit. Se îndreaptă spre ușă și se strecoară cu grijă înăuntru pentru a investiga. În centrul camerei se află o mașinărie complexă, cu praf de redstone, întrerupătoare și mecanisme – toate conectate la blocuri ciudate pe care nu le mai văzuseră până atunci.

— Deci asta a construit tata! spune Leela.

Leela observă și o carte deschisă pe birou, cu un fel de cod scris în grabă pe paginile ei.



În timp ce Leela ridică cartea ca să-i arate lui Cam, îl vede pe acesta trăgând de manete și apăsând butoane, cu un zâmbet larg pe față.

— Cam!

Deodată, sunt transportați într-un fel de fortăreață-temniță. Se uită în jur și observă că au apărut arme în mâinile lor, apoi aud un zgomot ciudat. Când eroii noștri se întorc, văd o hoardă imensă de creaturi, inclusiv ființe bizare și înfricoșătoare pe care nu le-au mai văzut niciodată.

— Ce se întâmplă!? strigă Leela.

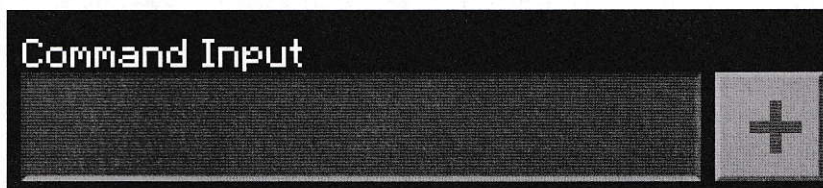
— Nu avem nicio șansă împotriva tuturor! spune Cam tremurând.

Își verifică repede buzunarele și găsește unul dintre acele blocuri ciudate cu luminițe strălucitoare.

— Când m-am jucat cu unul dintre acestea, ne-a teleportat aici, spune Cam. Poate ne poate teleporta înapoi?



Leela se uită la micul afișaj de pe cubul portocaliu.



Stă o clipă pe gânduri, apoi deschide brusc jurnalul tatălui ei și îl răsfoiește agitată. Găsește o pagină intitulată „Comenzi”, cu cod scris dezordonat. Un fragment îi atrage atenția:



— Gata, să-i dăm drumul! spune ea emoționată, înainte să apese butonul.



Într-o clipă, se trezesc într-un alt loc, complet necunoscut. Un val de căldură îi lovește dintr-odată. Soarele deșertului strălucește sus pe cer. Urechile lor se obișnuiesc treptat cu urletele monstruoase și înfiorătoare care răsună din împrejurimi.

PERICOL INSTANTANEU

Leelei și lui Cam le ia câteva momente să evalueze împrejurimile: au fost teleportați într-un fel de sat din deșert. Se uită în jur și văd că locul este plin de monștri ciudați, parcă veniți din altă lume. Bestii asemănătoare unor porci cutreieră casele. Fantome plutitoare țipă pe lângă ei, în timp ce eroii noștri confuzi se adăpostesc în spatele fântânii satului.

FIGURA CU BRAȚE LUNGI

O siluetă neagră și subțire, cu ochi roz și brațe lungi, plutește pe cărare. Se holbează la ea neîncredători, înainte ca aceasta să se întoarcă brusc cu fața spre ei, iar într-o clipă să apară chiar în fața lor. Cam o lovește instinctiv cu mâna, dar înainte să o poată atinge, silueta dispare într-un puf de particule roz.

REFUGIUL

Leela și Cam se grăbesc spre cea mai apropiată casă. Închid ușa cu putere în urma lor și își recapătă răsuflarea. Se uită pe fereastră la scena terifiantă care se desfășoară în fața lor.

— E vina noastră? șoptește Cam.

— Am făcut noi asta?

Leela se întoarce și se holbează la Cam.

— NOI?!



Leela scoate jurnalul tatălui ei, căutând cu disperare o nouă porțiune de cod care să-i scoată din această încurcătură. Dar privirea îi este atrasă de o pagină aproape de început.

Dragă Jurnal,
Scriu aceste rânduri pentru a documenta ultimele mele experimente.

Am construit o mașină de calcul folosind componente redstone. O numesc „computer” (și cred că este un nume mult mai atrăgător!).

Am început să-l folosesc pentru a organiza și a ține evidența ingredientelor necesare pentru o poțiune. Dar apoi un vechi coleg mi-a trimis ceva misterios pe care îl descoperise: un „bloc de comandă”. Când am deschis cutățul pe care mi l-a trimis, am rămas fascinat de acest frumos bloc portocaliu și de interfața sa complexă. I-am promis vechiului meu prieten că voi încerca să descopăr cum funcționează.

Așa că am început experimentele și am descoperit că funcționează prin introducerea de text. O, Doamne! Nu mă așteptam la asta! O putere incredibilă!

Aceste „blocuri de comandă” par să modifice însăși natura realității.

Îmi voi continua experimentele și îmi voi nota descoperirile în acest jurnal.

Dr. Atman

— Blocuri de comandă? întreabă Cam, scoțând un cub portocaliu cu luminițe pâlpâitoare.

Un geamăt monstruos se aude de cealaltă parte a ușii.

— Sper că înveți repede! spune Leela, în timp ce se uită uimită la codul complex mângălit în jurnalul tatălui ei.

CALCULATOARE ȘI COD

Ce este un computer?

Un computer este un dispozitiv electronic programabil, care procesează date urmând un set de instrucțiuni. Este alcătuit din hardware și software, care funcționează împreună pentru a îndeplini diverse funcții.

Hardware-ul reprezintă componenta fizică a unui computer sau a oricărui dispozitiv electronic. Este vorba despre lucrurile pe care le poți vedea și atinge. Exemple de hardware includ monitorul, tastatura, mouse-ul și unitatea centrală a computerului.

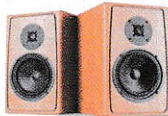
Software-ul reprezintă programele și instrucțiunile care îi spun hardware-ului ce să facă. Exemple de software sunt jocurile video, procesoarele de text și aplicațiile de pe telefon. Acestea nu pot fi atinse, deoarece sunt stocate în memoria computerului.



1



Bifați o căsuță în fiecare coloană pentru a indica dacă exemplul dat este hardware sau software.

	Căști	Camera web	Fișier audio (exemplu: mp3)	Difuzoare	Aplicație meteo	Joc video
						
Hardware						
Software						

COMPONENTELE UNUI CALCULATOR

Un calculator sau **un computer** este alcătuit din diferite componente care lucrează împreună pentru a îndeplini sarcini.

Procesor

Unitatea centrală de procesare (sau CPU) este creierul computerului. Aici sunt procesate și executate toate instrucțiunile pe care le primește.

Memorie

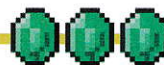
Memoria cu acces aleatoriu (numită și „memorie” sau, pe scurt, „RAM”) este locul unde computerul stochează temporar informațiile pe care le folosește.

Spațiu de stocare

Unitățile de hard-disk sunt mai cunoscute sub numele de „hard-diskuri”. Aici sunt stocate permanent informațiile din memoria RAM. Cantitatea de conținut digital (precum programe, fișiere etc.) pe care o poate stoca un computer depinde de spațiul de stocare pe hard-disk.



2



Asociază fiecare componentă cu descrierea sa.

Processor (CPU)



Unități de hard-disk unde informațiile sunt stocate pe termen lung

Memorie (RAM)



Creierul computerului care execută instrucțiunile (sau programele)

Spațiu de stocare



Stochează informații temporare înainte ca acestea să fie șterse sau salvate pe hard-disk