

Szkoła podstawowa, klasy 4-6

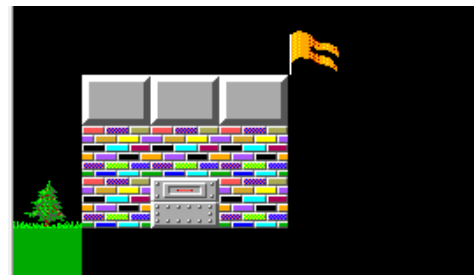
Grażyna Koba, *Programujemy w środowisku Baltie*





Baltie

Zadanie 1. Wczytywanie sceny

Wejść do trybu **Programowanie/Nowicjusz**. Napisz program, w którym zostanie wczytana do programu scena z garażem umieszczonym z lewej strony sceny powyżej pierwszego wiersza sceny. Dodaj też trawnik (jeden zielony przedmiot) i choinkę. Zapisz program pod nazwą *Garaż*. Uruchoom program.



Wskazówki: Kliknij przycisk , aby przejść do trybu **Budowanie**. Aby wczytać (przenieść) scenę do programu, kliknij przycisk z nazwą sceny  zadanie1.s 00). Przedmiot Pamiętaj o zapisaniu sceny pod tą samą nazwą właściwą, co program (scena domyślenie zapisuje się pod tą samą nazwą).

Zadanie 2. Stosowanie powtarzania poleceń

Korzystając z powtarzania poleceń, Baltie powinien zbudować pod garażem zbudowanym w zadaniu 1. drogę – jak na rysunku poniżej. Zastosuj prędkość Baltiego równą 7. Zapisz program pod tą samą nazwą.

Zadanie 3. Stosowanie animacji złożonych




Wejść do trybu **Programowanie/Zaawansowany**. Zamień postać Baltiego na samochód. Następnie Baltie-samochód powinien pojechać w kierunku domu, stanąć (tyłem) naprzeciw bramy, otworzyć bramę, wjechać, zniknąć i zamknąć bramę. Zastosuj element animowany.



Szkoła podstawowa, klasy 4-6

Grażyna Koba, *Programujemy w środowisku Baltie*

Wskazówki:

- Aby zamienić Baltiego na inną postać, należy zastosować element **Baltie** , np. 
- Aby zdefiniować przedmiot animowany, na początku wiersza należy umieścić element **Przedmiot animowany**, następnie dwa przedmioty pokazujące początkową i końcową fazę animacji (brama zamknięta i całkowicie otwarta z banku nr 8), a na końcu element **Odtwarzaj animację**: 

Uwaga: W bankach przedmiotów (np. banku 3, 8, 9, 10) są umieszczone serie przedmiotów, z których każdy przedstawia pojedynczą fazę animacji.

Omawiane środowisko programowania jest dostępne bezpłatnie w Internecie:

- *Baltie 3* <http://www.baltie.com/pl/>