

„Nieoczekiwana wizyta”


Programowanie animowanej historyjki

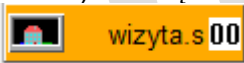

Pewnego popołudnia Baltie wrócił do domu. Gdy zrobiło się ciemno, włączył wszystkie światła w domu. Przed snem wyłączył światła, ale nie zdążył zasnąć, bo przyjechał do niego na rowerze tajemniczy gość. Baltie zaświecił światło w jednym oknie i wyszedł do wieczornego przybysza. Dowiedział się, że ma on problem z

Dokończ historyjkę według własnego pomysłu ☺

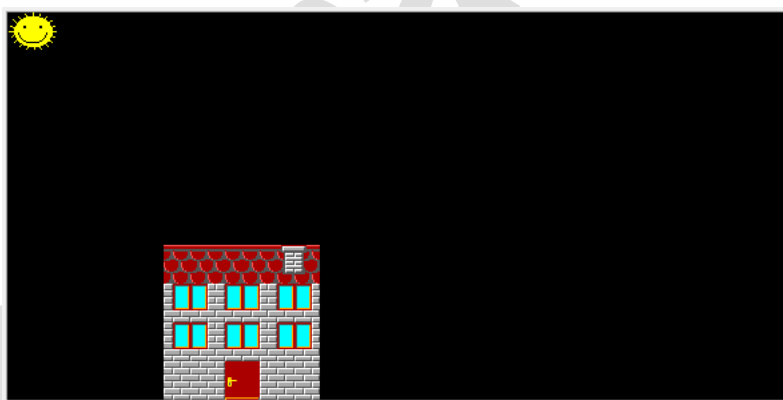
Zadanie 1. Wczytywanie sceny

Przejdź do trybu **Programowanie/Nowicjusz**. Utwórz program, w którym zostanie wczytana do programu scena, jak na rysunku 1. Zapisz program w pliku pod nazwą *wizyta*.

Wskazówki: Kliknij przycisk , aby przejść do trybu **Budowanie**. Zbuduj scenę w tym trybie. Wróć do trybu **Programowanie/Nowicjusz**. Gdy pojawi się komunikat o zapisaniu sceny, zapisz ją (scena domyślnie zapisuje się pod tą samą nazwą, co program tylko z rozszerzeniem *s00*). Aby wczytać (przenieść) scenę do programu, wróć do trybu

Budowanie, kliknij przycisk z nazwą sceny  i wrzuć „scenę” do obszaru tworzenia programu ().



Do programu można też wczytać scenę utworzoną i zapisaną wcześniej, ale należy pamiętać, aby scena była zapisana pod tą samą nazwą, co program i umieszczona w tym samym folderze.



Rys. 1. Scena do historyjki „Nieoczekiwana wizyta”

Zadanie 2. Zmianienie koloru tła sceny

Zmień tło na ciemnoniebieskie. Zapisz program w pliku pod tą samą nazwą.

Wskazówki: Do kolorowania obszarów zamkniętych stosujemy element Wypełnij , następnie dodajemy element Kolor , za pomocą którego określamy kolor w programie. Po umieszczeniu tego elementu w programie otworzy się okno dialogowe **Wybór koloru**.

Uwaga: Baltie zawsze koloruje obszar umieszczony przed sobą. W przypadku wypełniania kolorem, może być też umieszczony wewnątrz danego obszaru.


Warsztaty dla nauczycieli

Zadanie 3. Zmiana postaci Baltiego i stosowanie przedmiotu animowanego

Przejdź do trybu **Programowanie/Zaawansowany**. Baltie, zamieniony w chłopczyka lub dziewczynkę ma podejść do domu, drzwi mają się otworzyć, Baltie ma przez nie wejść i zniknąć, następnie drzwi mają się zamknąć (do drzwi zastosuj przedmiot animowany). Zapisz program w pliku pod tą samą nazwą.


Wskazówki: Aby zamienić Baltiego na postać animowaną (np. z banku 9), należy użyć

elementu **Baltie** , na przykład .



Do otwierania drzwi można zastosować definiowanie przedmiotu animowanego :



(elementy do animacji drzwi znajdziesz w banku 3). Podobnie – do

zamykania drzwi. Aby Baltie zniknął, zastosuj element **Niewidzialny** .

Zadanie 4. Zmiana położenia Baltiego – stosowanie współrzędnych, stosowanie powtarzania poleceń, zastępowanie przedmiotów

Baltie powinien włączyć światło we wszystkich oknach (zastępując przedmiot , przedmiotem ). Następnie Baltie ma zamienić słońce na księżyc i zmienić kolor sceny na czarny. Zapisz program w pliku pod tą samą nazwą.

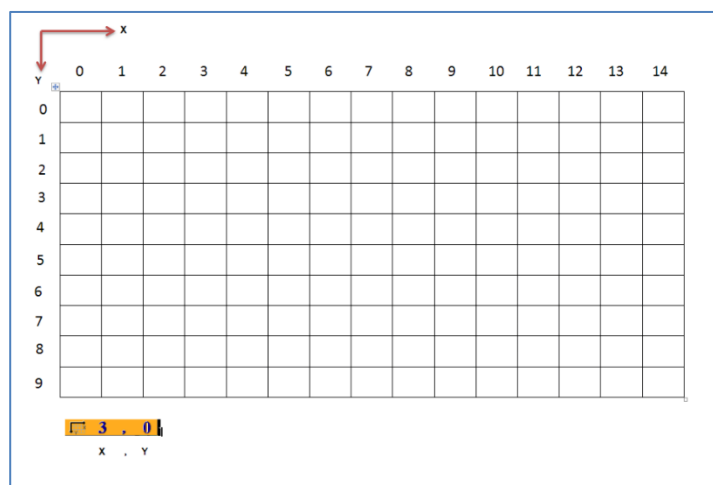
Wskazówki: Umieść Baltiego w polu o współrzędnych (2, 8), odwróć w prawo i zastosuj powtarzanie poleceń, aby zastąpić okna.

Przykład umieszczania Baltiego w danym miejscu sceny:   **2, 8**.

Przykład zastosowania powtarzania poleceń:



Rys. 2. Współrzędne pola: pole w lewym górnym rogu sceny ma współrzędne $X=0$; $Y=0$, pole w prawym dolnym rogu sceny ma współrzędne $X=14$; $Y=9$.




Warsztaty dla nauczycieli

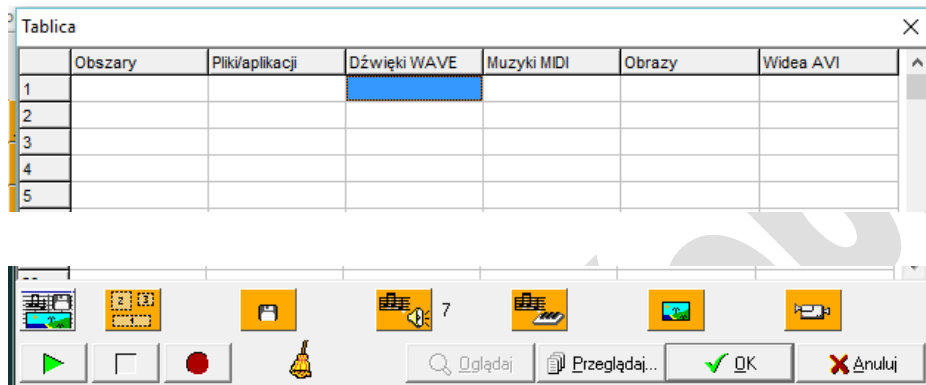
Zadanie 5. Dołączanie narracji, stosowanie polecenia Czeka

Nagraj przykładową wypowiedź, np. „Idę już spać” i zapisz w pliku pod nazwą *wizyta1*. Wstaw plik dźwiękowy w odpowiednie miejsce programu. Następnie po 4 sekundach Baltie ma zgasić wszystkie światła. Zapisz program w pliku pod tą samą nazwą.




Wskazówki:

Aby nagrać własny dźwięk, należy:

- kliknąć element: . Otworzy się tablica jak na rysunku 3.



Rys. 3. Tablica multimediiów

- umieścić kursor w wybranym polu (zaznaczy się na niebiesko),
 - kliknąć przycisk , aby rozpocząć nagrywanie,
 - kliknąć przycisk , aby zakończyć; następnie nazwać plik.
- Aby umieścić dźwięk w programie, należy umieścić kursor w komórce z nazwą danego pliku i kliknąć w dole tablicy element , a następnie przenieść go na obszar programu.

Aby Baltie czekał np. przez cztery sekundy należy umieścić 4000 po poleceniu **Czeka**:



Zadanie 6. Zmianianie położenia animowanego przedmiotu

Pod dom ma podjechać z prawej strony rowerzysta (zastosuj animowanie przedmiotu z banku numer 10).

Baltie ma zaświecić światło w oknie nad drzwiami i po dwóch sekundach wyjść z domu i stanąć odwrócony w prawo do rowerzysty. Zapisz program w pliku pod tą samą nazwą.

Wskazówki: Przykład zmieniania położenia animowanego przedmiotu:



Zadanie 7. Dołączanie kolejnych plików dźwiękowych

Nagraj kolejne dialogi, m.in. rozmowę pomiędzy czarodziejem-chłopcem a rowerzystą i dodaj pliki do programu (przynajmniej trzy). Pliki dźwiękowe nazywaj kolejno: *wizyta2*, *wizyta3*, *wizyta4*. Zapisz program w pliku pod tą samą nazwą.



Rys. 4. Efekt wykonania zadań 1-7

Ciąg dalszy projektu.... pozostawiam Waszej wyobraźni 😊

Środowisko programowania Baltie – do pobrania bezpłatnie w Internecie:

<https://www.sgpsys.com/pl/>

Materiały ćwiczeniowe zawierające tematy dotyczące środowiska Baltie:

- G. Koba, *Zajęcia komputerowe dla szkoły podstawowej. Klasa I*
- G. Koba, *Zajęcia komputerowe dla szkoły podstawowej. Klasa II*
- G. Koba, *Zajęcia komputerowe dla szkoły podstawowej. Klasa III*

Podręczniki zawierające programowanie w środowisku Baltie:

- G. Koba, *Zajęcia komputerowe dla szkoły podstawowej. Klasy IV-VI*
- G. Koba, *Zajęcia komputerowe dla szkoły podstawowej. Klasy IV-VI. E-book*
- G. Koba, *Z nowym bitem. Zajęcia komputerowe dla szkoły podstawowej. Klasa V*
- G. Koba, *Z nowym bitem. Informatyka dla gimnazjum. Część II*

Poradniki metodyczne:

- G. Koba, *Poradnik metodyczny. Zajęcia komputerowe dla szkoły podstawowej. Klasy I-III*
- G. Koba, *Poradnik metodyczny. Zajęcia komputerowe dla szkoły podstawowej. Klasy IV-VI*

Materiały metodyczne w strefie nauczyciela: <https://nauczyciel.migra.pl/>

Przydatne linki: strona dotycząca programowania: <http://www.migra.pl/programowanie>
i strona autorska: <http://www.grazynakoba.pl>