

Temat 1.

Budujemy sceny w programie Baltie



1. Uruchamiamy program komputerowy



Praca z komputerem to praca z **programami komputerowymi**. Każdy program trzeba **uruchomić**.



Przykład 1.

Aby uruchomić **program komputerowy**, klikamy dwukrotnie odpowiednią **ikonę** umieszczoną na **pulpicie**.

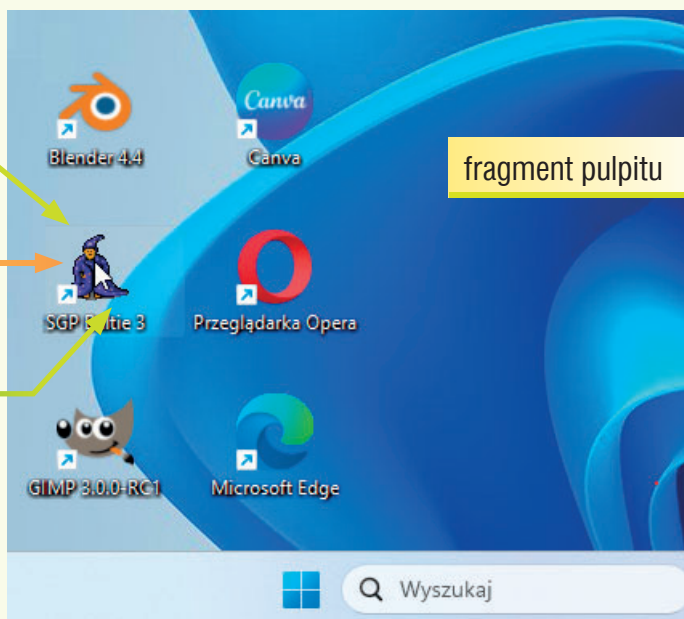
ikona programu Baltie



kliknij 2 razy

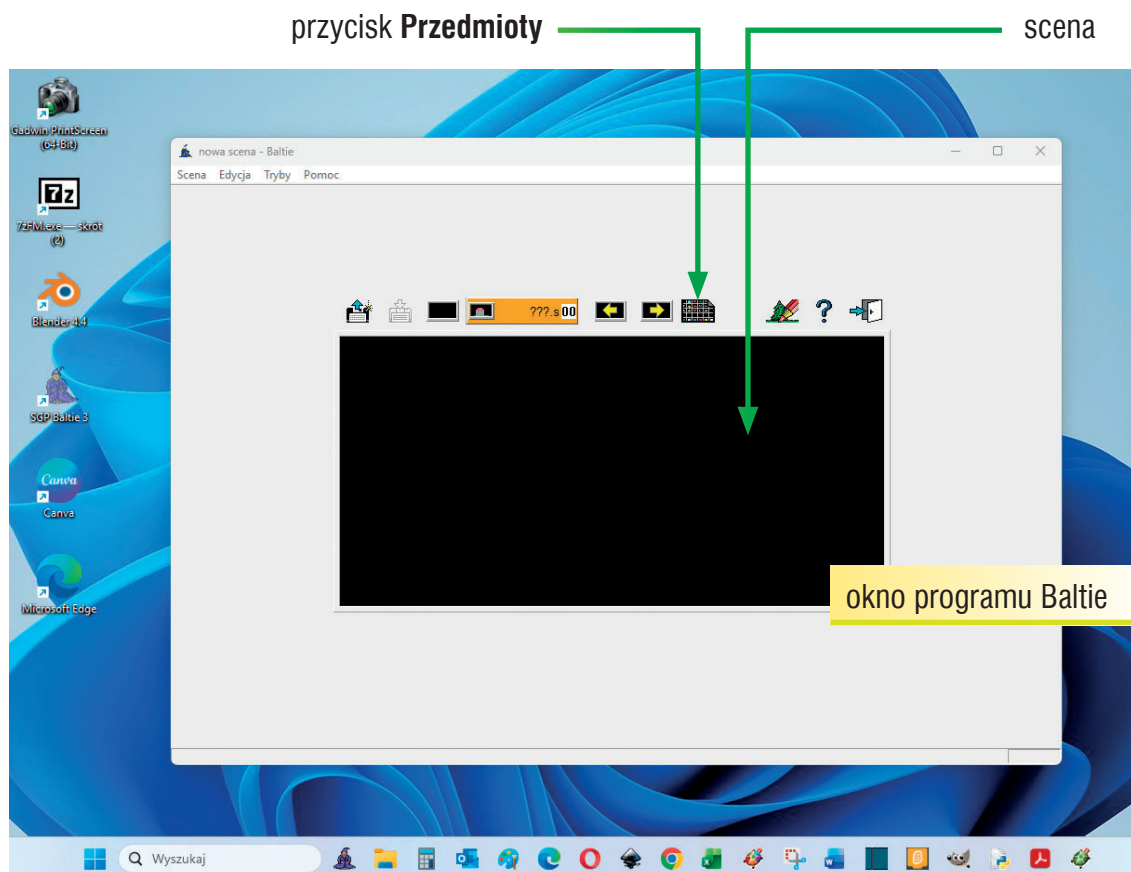
kursor myszy

Ikona to obrazek, który może oznaczać program.



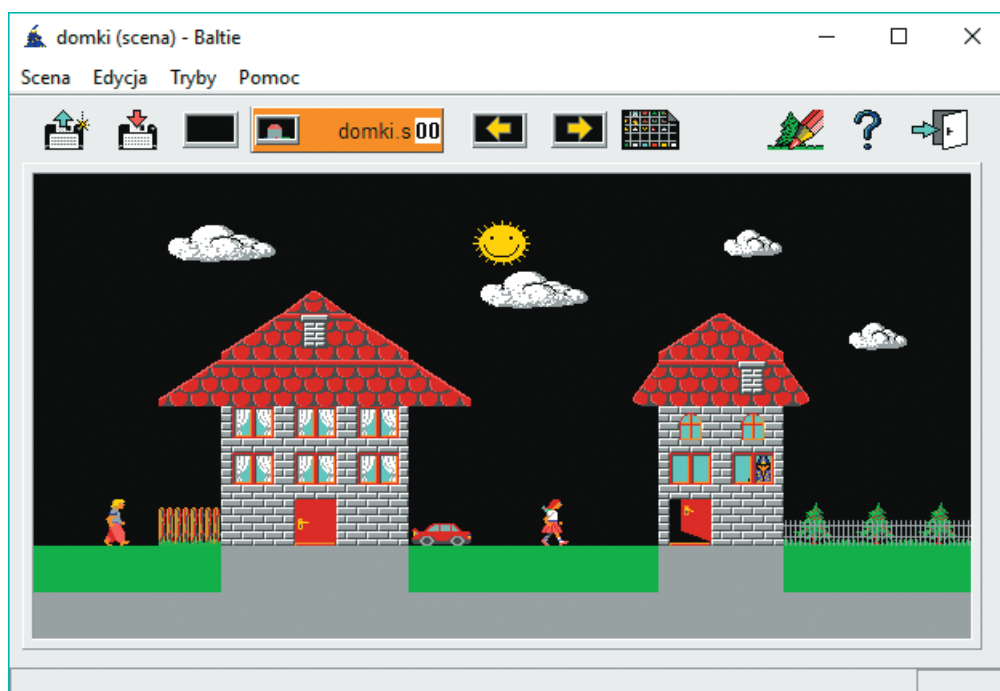
Program komputerowy uruchamia się w **oknie**.





Ćwiczenie 1.

Scena pokazana na rysunku została zbudowana w programie Baltie.



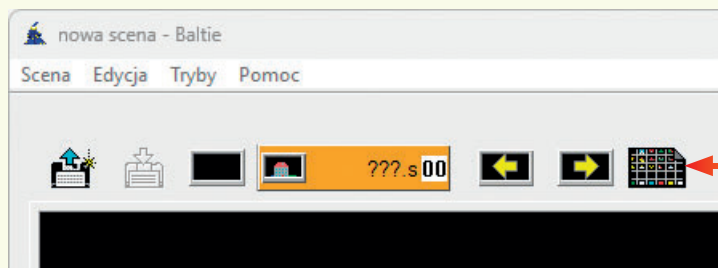
Opowiedz, co widzisz na tej scenie.

2. Umieszczamy przedmiot na scenie



Przykład 2.

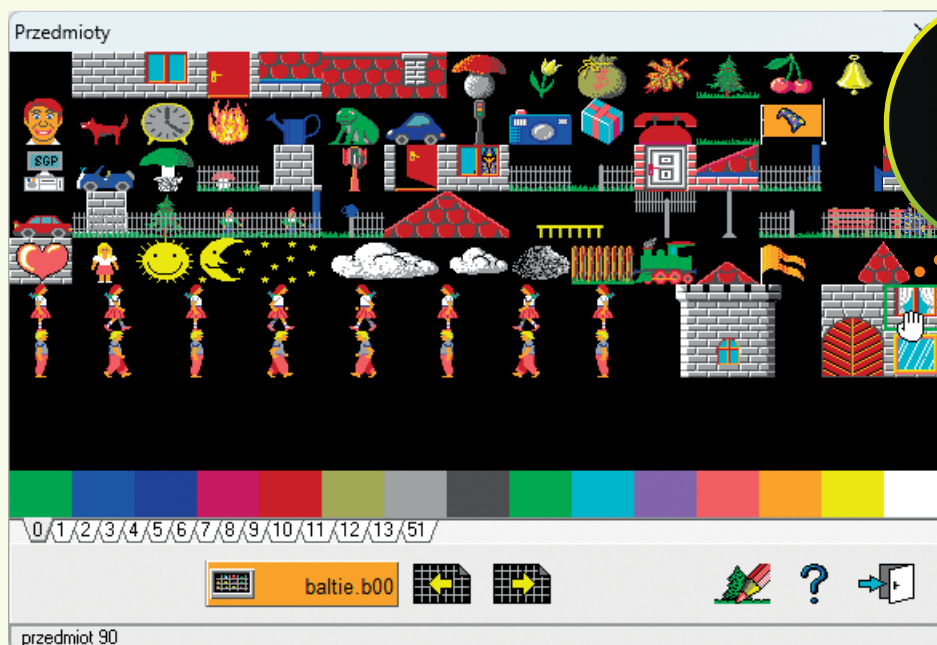
1



kliknij



2

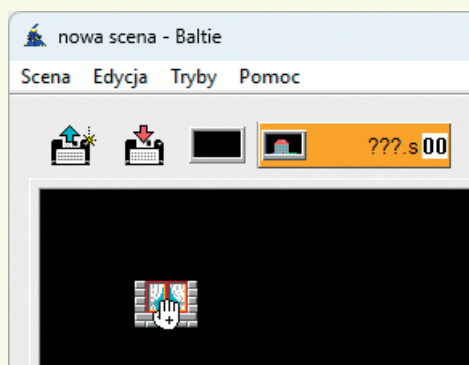


kliknij



3

Ustaw przedmiot na scenie.



kliknij





Ćwiczenie 2.

1. Uruchom program Baltie.
2. Odszukaj przycisk **Przedmioty**.



Ćwiczenie 3.

1. Zbuduj domek. Przedmioty umieszczaj w takiej kolejności, w jakiej buduje się prawdziwy dom.
2. Na koniec ustaw płot z drzewkiem.

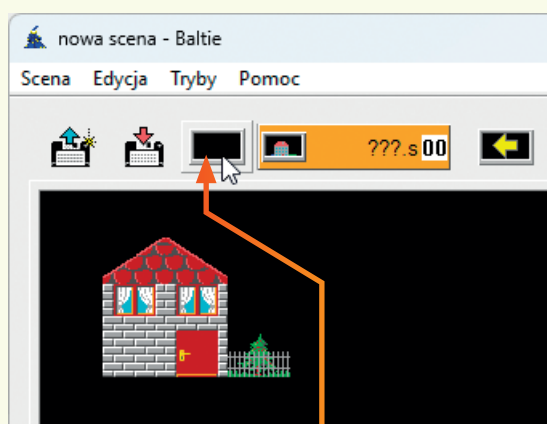


3. Czyścimy całą scenę



Przykład 3.

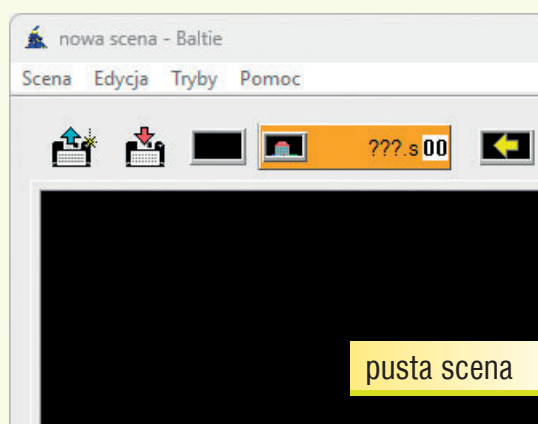
1



kliknij



2



Ćwiczenie 4.

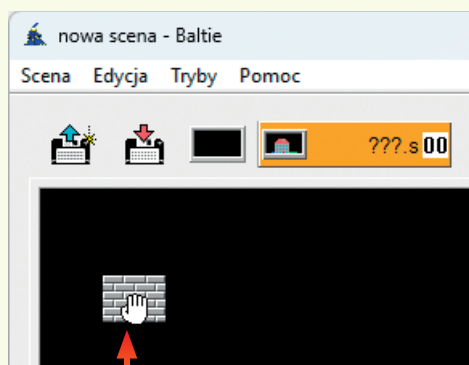
1. Wyczyść scenę.
2. Zbuduj na niej domek według własnego pomysłu.

4. Przenosimy przedmiot w inne miejsce sceny



Przykład 4.

1

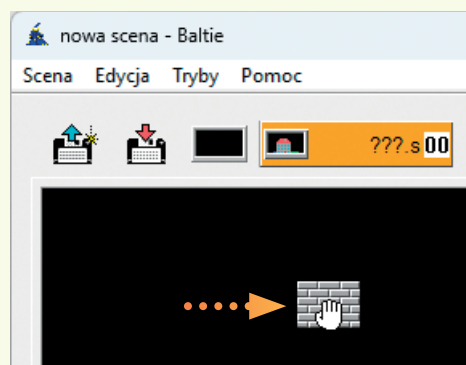


kliknij



2

Przesuń przedmiot.



kliknij



Ćwiczenie 5.

1. Odpowiedz na pytania:
Co widzisz na scenie?
Po której stronie sceny stoi dziewczynka?
Po której stronie sceny świeci słońce?
2. Zbuduj taką samą scenę.



Ćwiczenie 6.

1. Czym różni się scena na rysunku od sceny z ćwiczenia 5.?
2. Zmień tak samo swoją scenę.

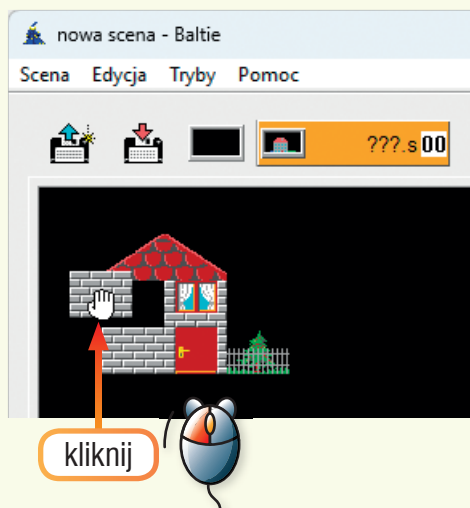


5. Usuwamy przedmioty ze sceny



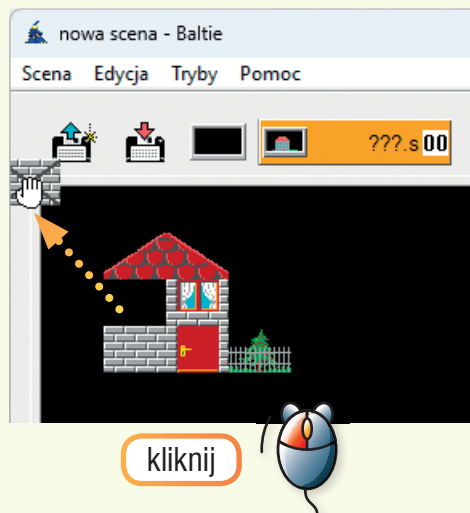
Przykład 5.

1



2

Przesuń przedmiot poza obszar sceny.



Ćwiczenie 7.

1. Opowiedz, co widzisz na scenie.



2. Zbuduj taką samą scenę.



Ćwiczenie 8.

1. Odpowiedz na pytania:

Ile jest pojazdów na scenie w ćwiczeniu 7.? Jakiego mają koloru?

Który pojazd nie pasuje do pozostałych? Dlaczego?

Który w kolejności od lewej strony jest pojazd niepasujący do pozostałych?

2. Usuń niepasujący pojazd ze sceny.

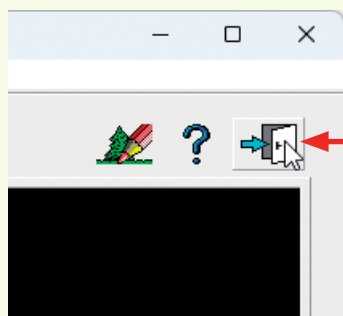
3. Usuń dwie wybrane chmurki znajdujące się z lewej strony słońca.

6. Kończymy pracę programu Baltie



Przykład 6.

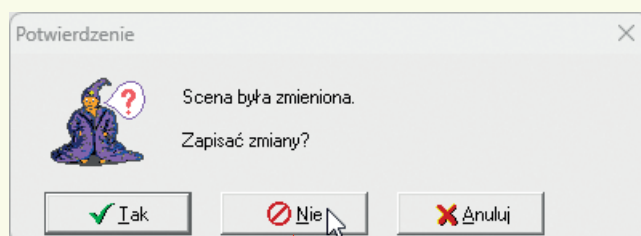
1



kliknij



2



kliknij

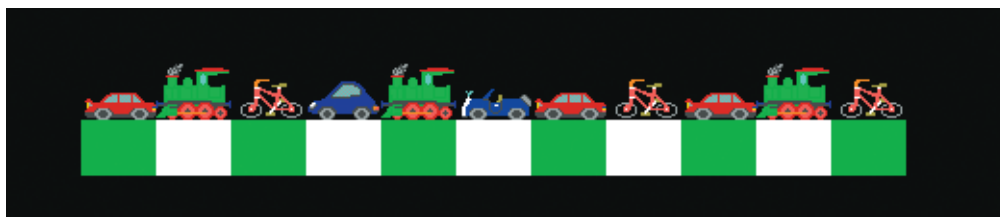


Uwaga: Na razie nie zapisujemy zmian w pliku.



Ćwiczenie 9.

1. Zbuduj drogę taką, jak na rysunku.
2. Ustaw na drodze takie same pojazdy, jakie widzisz na rysunku, ale w innej kolejności. Najpierw ustaw pojazdy jednośladowe, potem – dwuśladowe, a na końcu szynowe.
3. Zakończ pracę programu.





Zadania



Zadanie 1.



1. Uzupełnij:

Dom ma okna.



Po lewej stronie domu rosną drzewa.



Po prawej stronie domu rosną drzewa.



2. Zbuduj taką samą scenę.



Zadanie 2.

1. Zmień scenę zbudowaną w zadaniu 1. tak, aby po prawej stronie rośło tyle samo drzew co po lewej stronie.

2. Uzupełnij zdanie: Trzeba usunąć drzewa.



3. Usuń środkowe okno i dobuduj w tym miejscu ścianę.



Zadanie 3.

Zbuduj scenę pokazaną w ćwiczeniu 1.



Zadanie 4.

Na środku pustej sceny zbuduj dom, który ma 6 okien, 3 drzwi i 2 kominy.



Zadanie 5.

Zbuduj na scenie swoją szkołę. Posadź obok szkoły tyle kwiatów, ile masz lat.



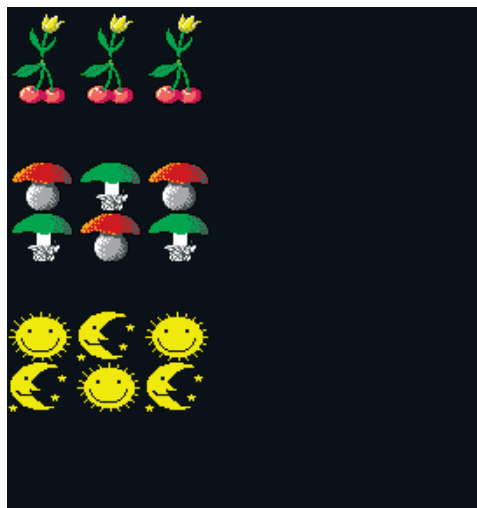
Zadanie 6.

Zbuduj mur o wysokości 6 przedmiotów i o długości 8 przedmiotów, według wzoru.



Zadanie 7.

Zbuduj szlaczki według wzoru, tak aby każdy szlaczek składał się w sumie z 10 przedmiotów.

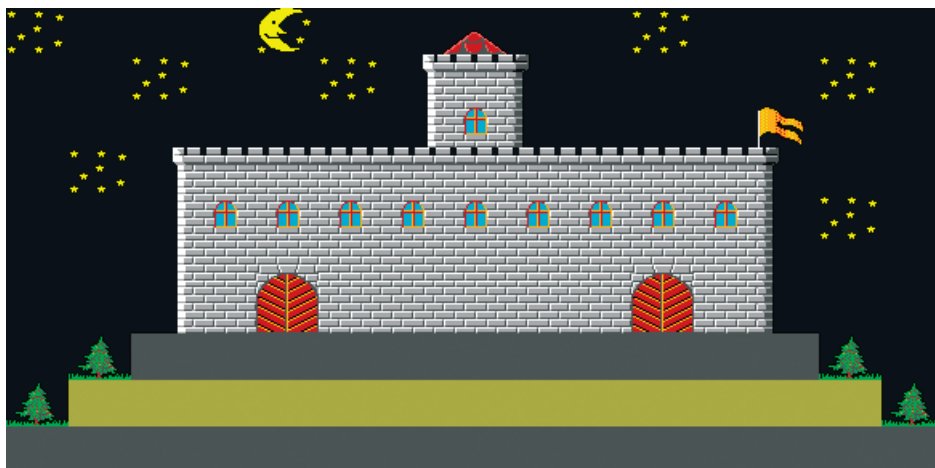


Zadanie 8.

Zbuduj 3 szlaczki według własnego pomysłu.



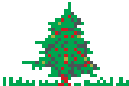
Zadanie 9.



1. Uzupełnij:

Zamek ma okien. 

Zamek ma drzwi. 

Obok zamku rosną drzewa. 

2. Zbuduj podobny zamek, który będzie miał:

o 3 okna  **mniej**,

o 1 drzwi  **więcej**.

Obok zamku mają rosnąć o 2 drzewa  **mniej**.

3. Uzupełnij:

Mój zamek ma okien. 

Mój zamek ma drzwi. 

Obok mojego zamku rosną drzewa. 



Zadanie 10.

Zbuduj zamek według własnego pomysłu.