

Temat 2.

Zmieniamy i uzupełniamy sceny w programie Baltie



1. Otwieramy scenę z pliku

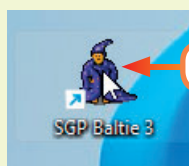
Scenę zbudowaną w programie Baltie można zapisać w **pliku** na **dysku twardym** komputera. Pliki przechowujemy w miejscach zwanych **folderami**. Każdy plik i folder posiada swoją nazwę.



Przykład 1.

Aby obejrzeć scenę zbudowaną w programie Baltie, musimy **otworzyć plik**, w którym została zapisana.

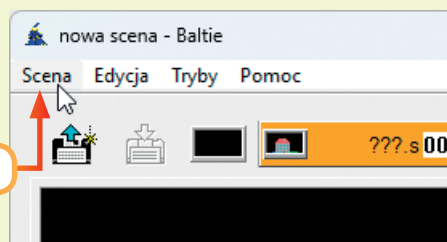
1



kliknij 2 razy

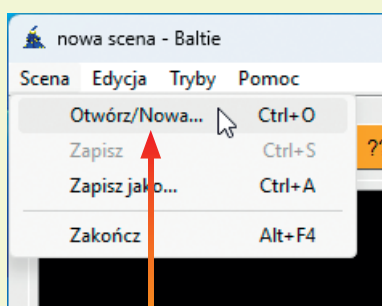


2



kliknij

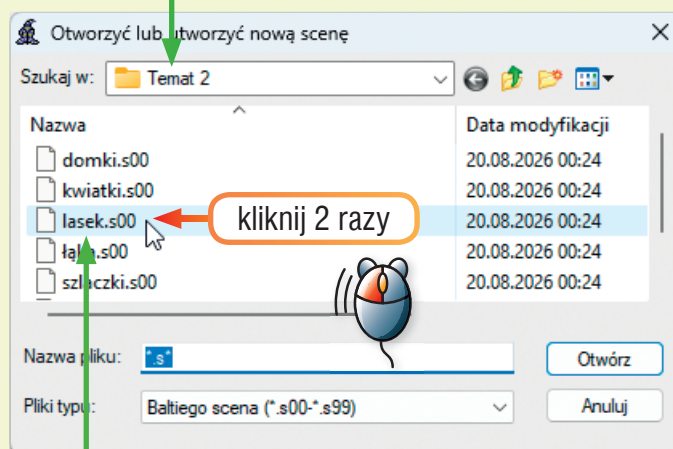
3



kliknij



4



nazwa folderu

kliknij 2 razy

nazwa pliku

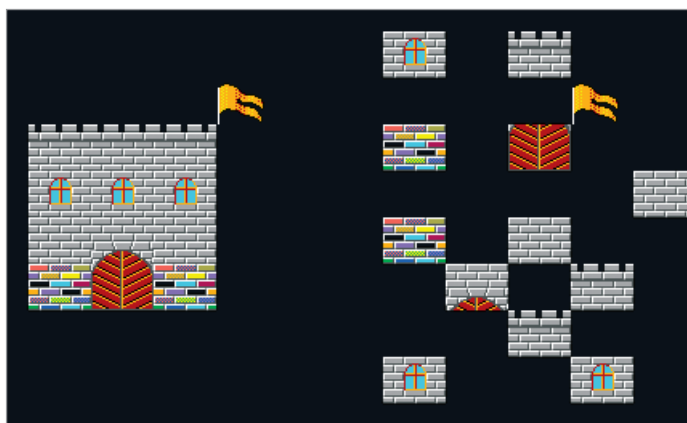


Ćwiczenie 1.

Pliki potrzebne do wykonania ćwiczeń i zadań są dostępne na:

dlaucznia.migra.pl

1. Otwórz plik *zamki*.
2. Z rozsypanych przedmiotów zbuduj obok taki sam zamek. Buduj go w takiej kolejności, jak buduje się prawdziwy budynek.

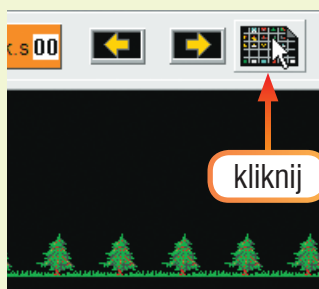


2. Zastępujemy przedmiot

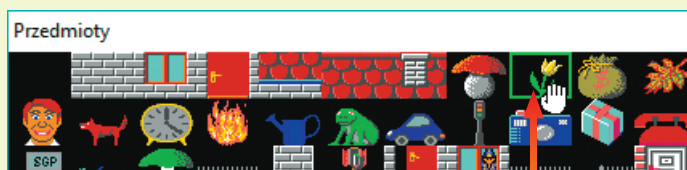


Przykład 2.

1



2

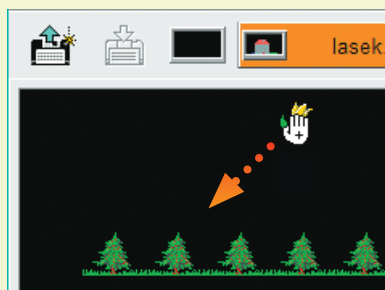


kliknij

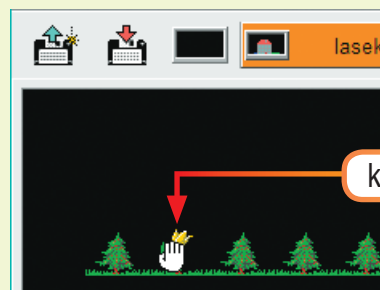


3

Zakryj drzewko kwiatkiem.



4



kliknij

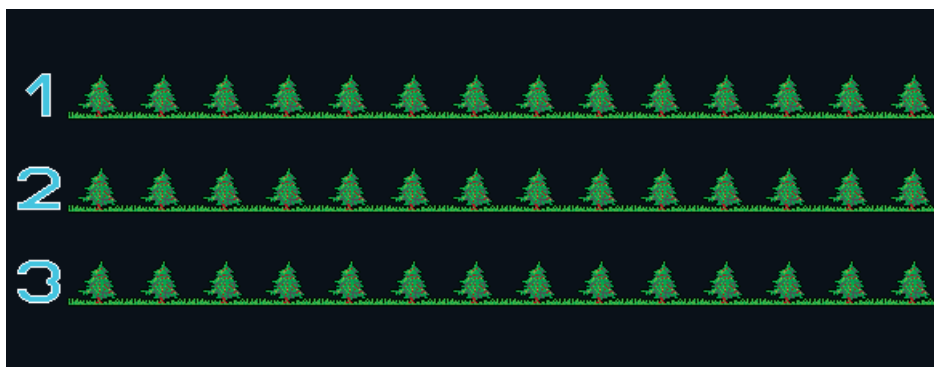


Uwaga: W ten sposób zastępowany przedmiot jest usuwany ze sceny.



Ćwiczenie 2.

1. Otwórz plik *lasek*.



1 rząd: zamień **co drugie** drzewko na kwiatek.



2 rząd: zamień **co trzecie** drzewko na grzybek.



3 rząd: zamień **co czwarte** drzewko na wilka.



2. Uzupełnij:

Jest



kwiatków.

Są



grzybki.

Są



wilki.



Ćwiczenie 3.

1. Otwórz plik *łąka*.

2. Ile jest czerwonych kwiatków?

3. Dosadź tyle niebieskich kwiatków, aby było ich razem tyle samo co czerwonych.

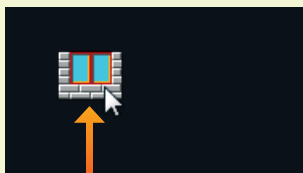
4. Dosadź tyle żółtych kwiatków, aby było ich razem tyle samo co czerwonych.

3. Kopiujemy przedmiot



Przykład 3.

1



kliknij
prawym
przyciskiem

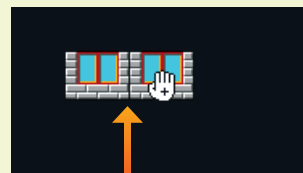


2

Przesuń przedmiot.



3

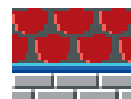
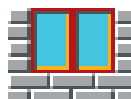
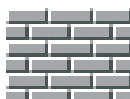


kliknij
prawym
przyciskiem

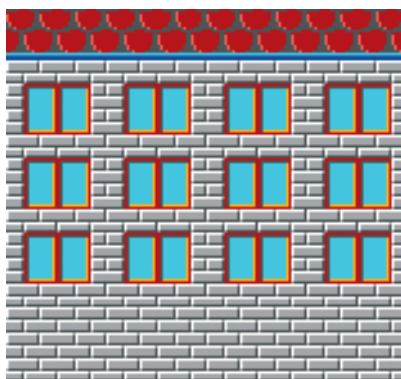


Ćwiczenie 4.

1. Ustaw na pustej scenie trzy przedmioty:



2. Zbuduj trzypiętrowy dom. Nie wstawiaj nowych przedmiotów, tylko kopiuj te, które są już na scenie. Opowiedz, w jaki sposób kopiujesz przedmioty.



3. Na tej samej scenie dobuduj jeszcze domy: czteropiętrowy i pięciopiętrowy.

4. Korzystamy z różnych banków przedmiotów



Przykład 4.

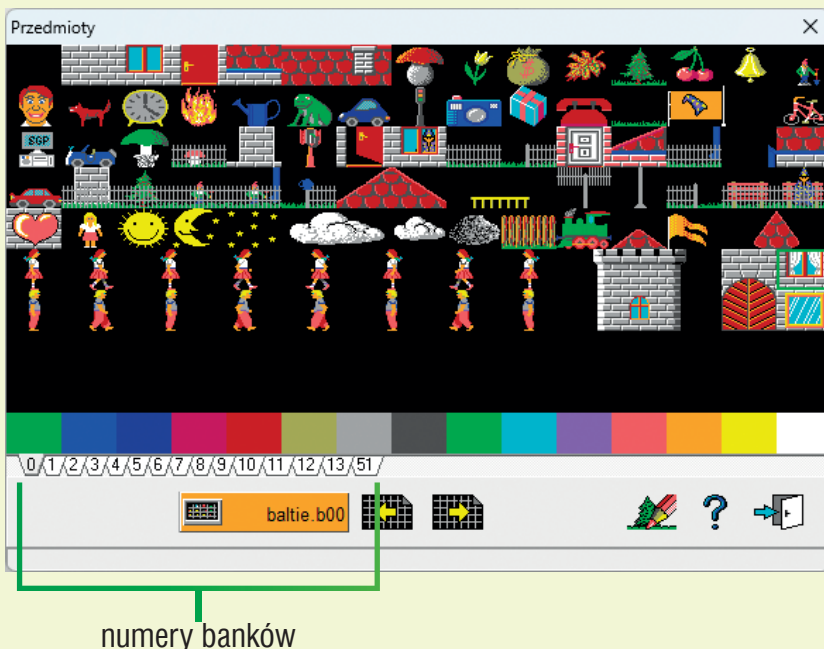
1



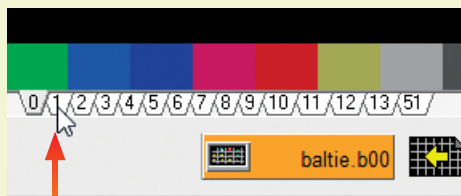
kliknij



wybrany jest
bank 0



2



kliknij



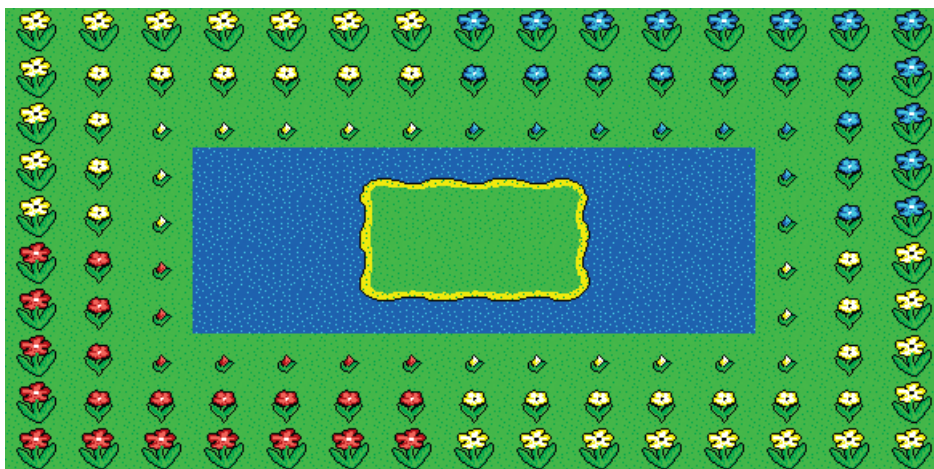
wybrany jest
bank 1





Ćwiczenie 5.

1. Otwórz plik *kwiatki*.
2. Uzupełnij scenę, aby wyglądała tak, jak przedstawiona na rysunku.



Wskazówka: Wszystkie potrzebne przedmioty znajdziesz w banku **1**. Zastosuj kopiowanie przedmiotów.



Zadania



Zadanie 1.

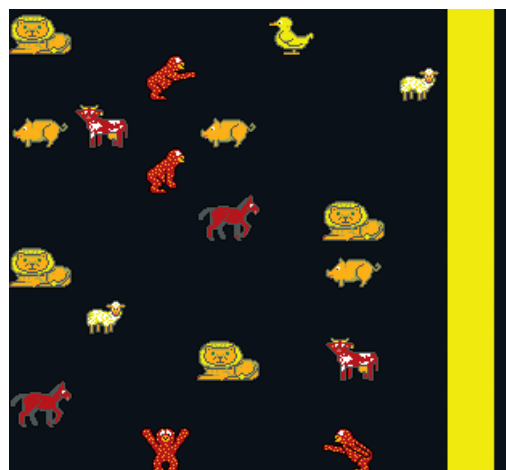
1. Jakie zwierzęta widzisz na scenie?
2. Otwórz plik *zwierzęta*.
3. Uzupełnij:

Jest zwierząt domowych.

Jest dzikich zwierząt.

Są konie.

Są lwy.



4. Przenieś na prawą stronę sceny wszystkie zwierzęta domowe.



Zadanie 2.

1. Czym różnią się domki?
2. Policz, ile jest między nimi różnic.
3. Uzupełnij: *Różnic jest* .



Zadanie 3.

1. Otwórz plik *domki*.
2. Popraw domek po lewej stronie sceny, aby wyglądał tak samo jak domek po prawej stronie sceny.



Zadanie 4.

Zbuduj na pustej scenie dwa zamki różniące się pięcioma szczegółami.



Zadanie 5.

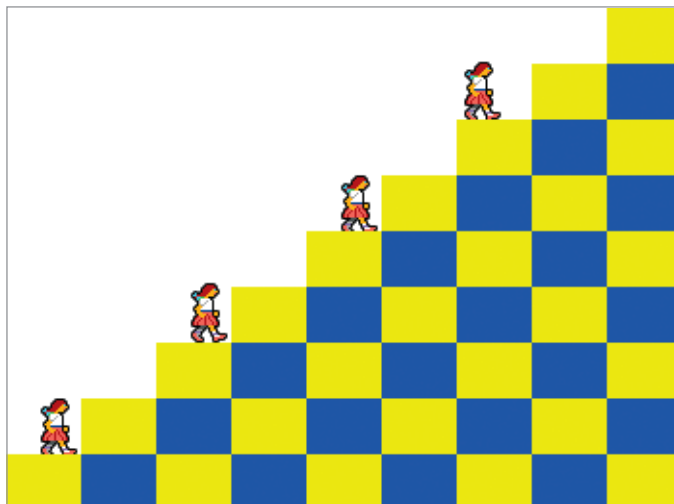
1. Otwórz plik *szlaczki*.
2. Dokończ szlaczki według wzoru, tak aby w każdym rzędzie było 15 przedmiotów.





Zadanie 6.

1. Zbuduj na pustej scenie schody i ustaw na stopniach dziewczynki  , jak na rysunku.



2. Dostaw na pustych stopniach chłopców  . W sumie powinno ich być tyle samo co dziewczynek.
3. Uzupełnij: *Chłopców i dziewczynek jest razem* .



Zadanie 7.

Na schodach zbudowanych w zadaniu 6. zamień:

1. dziewczynki wchodzące  na schodzące  ,
2. chłopców wchodzących  na schodzących  .



Zadanie 8.

1. Zbuduj na pustej scenie schody. Schody mają mieć siedem stopni.
2. Na **drugim**, **piątym** i **siódmym** stopniu od dołu ustaw małpki.

Na przykład takie:    .

Wskazówka: Małpki znajdziesz w banku 3.



Zadanie 9.

Opowiedz, co widzisz na scenie.



Zadanie 10.

1. Uzupełnij:

Na łące rośnie: czerwonych kwiatków,



niebieskich kwiatków,



żółtych kwiatków.



Po prawej stronie domu leci ptaków.



Po lewej stronie domu lecą ptaki.



2. Zbuduj podobną scenę.

Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w bankach **0**, **1**, **2** i **3**.



Zadanie 11.

1. Otwórz plik łąka.
2. Czerwone kwiatki przesadź do lewego górnego rogu łąki.
3. Niebieskie kwiatki przesadź do prawego górnego rogu łąki.
4. Żółte kwiatki przesadź do lewego dolnego rogu łąki.
5. W pustych miejscach posadź trawę.