

Programujemy historyjki w środowisku Baltie

Wczytujemy i zmieniamy scenę.

Na pulpicie utwórz katalog Baltie i otwórz program Baltie .

W menu wybierz **Tryby/Programowanie/Nowicjusz**. Wybierz **Program/Zapisz jako..** . Zapisz program w utworzonym katalogu na pulpicie i nadaj mu nazwę **domек**.

Kliknij przycisk **Scena**



W oknie sceny kliknij na ikonkę **Przedmioty**



Wybierz fragment ściany z cegieł



i umieść ją gdzieś w dolnej części obszaru okna.

W podobny sposób umieszczaj w oknie dalsze elementy sceny. Zbuduj parterowy domek z drzwiami, oknami i dachem.

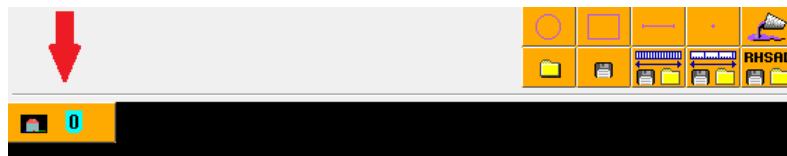
Elementy będące już na scenie możesz kopiować, klikając na nie prawym przyciskiem myszki, a następnie klikając prawym przyciskiem myszki ponownie w miejscu, w którym chcesz je umieścić.

W menu wybierz **Scena/Zapisz jako**. Zapisz scenę pod taką samą nazwą jak program (domек) w utworzonym katalogu Baltie na pulpicie.

Kliknij żółty przycisk **Przenieś scenę**



Umieść klocek sceny znajdujący się pod kursorem myszki w lewym górnym rogu obszaru roboczego






Utwórz program przemieszczający Baltiego na pole znajdujące się po lewej stronie pola z drzwiami



W kolejnym kroku zmodyfikuj program czarując otwarte drzwi. Dodaj ikonkę czarowania bez chmurki.



W dalszej części dodaj do programu instrukcje, które sprawią że Baltie:

1. wejdzie na pole z drzwiami,
2. obróci się w lewą stronę ,
3. zniknie ,
4. ponownie przemieści się na pole znajdujące się po lewej stronie pola z drzwiami stając twarzą w stronę drzwi,
5. zamknie drzwi (wyczaruje drzwi zamknięte),
6. przemieści się na pole znajdujące się po lewej stronie pola z oknem,
7. zaczeka 1 sekundę (1000 milisekund) ,
8. i pojawi się w oknie (wyczaruj okno z Baltiem).



Zapisz swój program (**Program/Zapisz**)

Teraz utworzymy nową scenę. Kliknij **Program/Otwórz/Nowy**. W oknie wskaż swój katalog z programami w środowisku Baltie i wpisz nazwę nowego programu - **choinka**.

Kliknij przycisk **Scena**. Zbuduj piętrowy domek z zamkniętymi drzwiami na dole oraz ciemnymi oknami na pierwszym piętrze. Okno ciemne oraz okno z zaświeconym światłem znajdziesz w banku przedmiotów nr 1.



Zapisz scenę w katalogu programu (**Scena/Zapisz jako.. choinka**).

Kliknij żółty przycisk z nazwą sceny (**Przenieś scenę**) i ustaw klocek sceny w oknie programu.

Zaprogramuj historyjkę, w której Baltie:

1. podchodzi do drzwi i je otwiera,
2. przechodzi na pole z drzwiami i odwraca się w lewo (w stronę drzwi),
3. znika i zamyka drzwi, następnie czeka 3 sekundy.
4. Dalej niewidoczny ustawia się po lewej stronie pola z ciemnym oknem
5. i czaruje okno z zapalonym światłem.
6. Dalej czeka 3 sekundy,
7. czaruje okno ze zgaszonym światłem i ponownie czeka 3 sekundy.
8. Następnie niewidoczny wraca na dół i otwiera drzwi,
9. przechodzi na pole z drzwiami i obraca się w prawo,
10. i w tym momencie staje się widoczny (stoi w drzwiach).
11. Czeka pół sekundy,
12. następnie obraca się w lewo, wykonuje kilka kroków
13. i czaruje choinkę

Jeżeli udało Ci się poprawnie wykonać program, to radzisz sobie doskonale i w związku z tym przydzielona Ci zostaje misja specjalna: wyczaruj nad domkiem napis

WESOŁYCH ŚWIĄT!

Wszystkie potrzebne Ci znaki znajdziesz w banku przedmiotów nr 51.