

Witam!!!

Dziś kolejna lekcja z programowania, zaczynamy bardzo ciekawe tematy, jeśli macie jakieś pytania proszę śmiało piszcie, jestem do dyspozycji.

*Temat: Tworzymy multimedialną „Bajkę o rybaku i rybce”*

## 1. Tworzymy multimedialną „Bajkę o rybaku i rybce”

Zamierzamy zaprogramować historyjkę na podstawie „Bajki o rybaku i rybce” Aleksandra Puszkina. Jak połączyć obraz, tekst, animacje i dźwięk w jednym programie? Jak sprawić, by rybka pływała w morzu? Czy czarodziej może do nas przemówić? Czy akcja bajki może rozgrywać się na kilku różnych scenach?

W środowisku programowania Baltie możemy stosować **multimedia** – dodawać do programu obrazy, teksty, animacje i dźwięki. Utworzymy program komputerowy wzbogacony o elementy multimedialne, czyli multimedialną historyjkę. Przykryjemy czarne tło sceny obrazem, dodamy napisy i animacje, a czarodziej przemówi... naszym głosem.

Skorzystamy z poznanych możliwości środowiska programowania Baltie i utworzymy historyjkę inspirowaną „Bajką o rybaku i rybce” Aleksandra Puszkina.

Zaprogramujemy dwie sceny z bajki. W pierwszej scenie rybak przychodzi nad morze, w którym pływa złota rybka. Rybak łowi ją i prosi o pałac, po czym pozwala rybce odpłynąć. W drugiej scenie rybak wraca znad morza i zamiast starego domu widzi pałac.

### M Multimedia

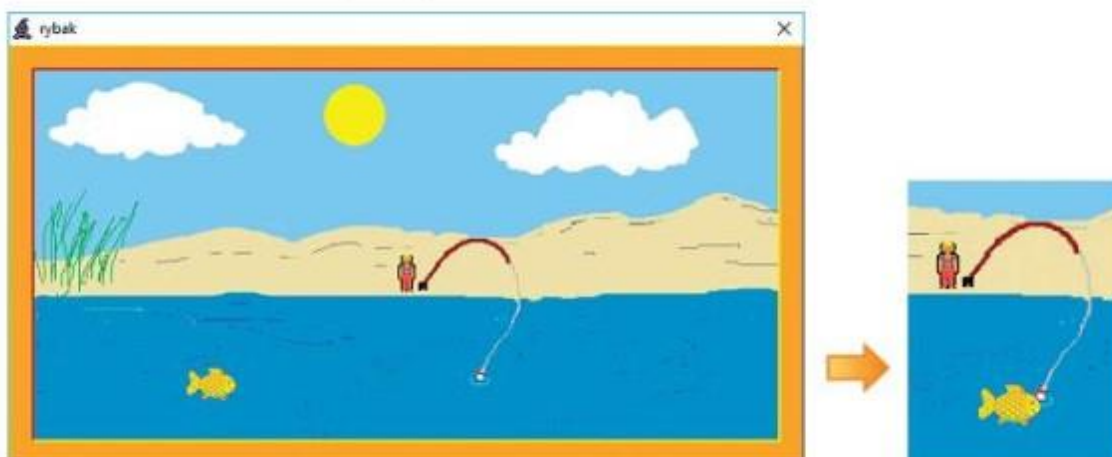
Połączenie kilku różnych form przekazu informacji (tekstu, dźwięku, grafiki, animacji, wideo) w celu dostarczenia odbiorcom informacji lub rozrywki.

### 1.1. Dodajemy obraz do programu

#### P Piksel

Najmniejszy element obrazu wyświetlanego na ekranie monitora.

W programie stworzonym w środowisku Baltie można umieścić obraz zapisany z rozszerzeniem *bmp*, np. rysunek utworzony w programie Paint. Scena w programie Baltie ma szerokość 585 **pikseli** i wysokość 290 pikseli. Możemy przygotować rysunek o takich samych wymiarach. Gdy umieścimy tak przygotowany rysunek w programie, a następnie uruchomimy program, rysunek przykryje całą scenę – stanie się nowym tłem dla działań czarodzieja.



**Rys. 1.** Wygląd pierwszej sceny programu. Obok w powiększeniu rybka złapana na wędkę – ćwiczenia 1-3



### Ćwiczenie 1. Tworzymy obraz do pierwszej sceny z „Bajki o rybaku i rybce”

#### Dobra rada

Jeśli nie znasz „Bajki o rybaku i rybce” Aleksandra Puszkina, przeczytaj ją przed wykonywaniem ćwiczeń.

#### Dobra rada

Dla każdego projektu składającego się z programu i plików multimedialnych utwórz oddzielny folder i w nim zapisuj wszystkie pliki (obrazy, sceny, dźwięki) powiązane z danym programem – wówczas nie pogubisz się i zachowasz porządek.

1. Utwórz folder o nazwie *Bajka* do zapisywania wszystkich plików związanych z tworzoną historyjką.
2. Uruchom program Paint. Ustal rozmiary obszaru do rysowania: w poziomie 585 pikseli, a w pionie – 290. Narysuj obraz przedstawiający morze i plażę. Dorysuj też wędkę, podobnie jak pokazano na rysunku 1. Nie rysuj rybaka i rybki.
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *rybak1.bmp*, w folderze *Bajka*.

#### Wskazówki:

- Aby zmienić rozmiar obszaru do rysowania, wybierz opcję **Zmień rozmiar**. W oknie **Zmiana rozmiaru i pochylanie** odznacz opcję **Zachowaj współczynnik proporcji**, zaznacz opcję **Piksele** i w polach tekstowych wpisz odpowiednio 585 i 290.
- Program Paint zwykle domyślnie zapisuje obraz z rozszerzeniem *png*. Aby zmienić rozszerzenie na *bmp*, w oknie zapisywania pliku, w polu **Zapisz jako typ** wybierz opcję **Mapa bitowa 24-bitowa (\*.bmp; \*.dib)**.
- Możesz wykorzystać rysunek ze swoich zbiorów, np. z klasy V. W razie potrzeby odpowiednio dostosuj rozmiar rysunku i rozszerzenie pliku.

Pozdrawiam

Tomek M