

Witam!!!

Dziś kolejna lekcja z programowania, kontynuujemy multimedialną bajkę

Temat: Tworzymy multimedialną „Bajkę o rybaku i rybce”



Przykład 1. Umieszczanie obrazu w programie

1. Uruchom program Baltie i przejdź do trybu **Programowanie/Zaawansowany**.
2. Kliknij element **Tablica** – otworzy się okno **Tablica** (będące tabelą z kolumnami i wierszami).
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy pierwszą komórkę w kolumnie **Obrazy** i z menu kontekstowego wybierz polecenie **Przeglądaj** – otworzy się okno **Wybierz obraz**.
4. Kliknij wybraną nazwę pliku i przycisk **Otwórz** – w komórce tabeli pojawi się nazwa pliku razem ze **ścieżką dostępu do pliku**.
5. Kliknij prawym przyciskiem myszy nazwę pliku w komórce tabeli i z menu kontekstowego wybierz polecenie **Chwyć**.
6. Przenieś obraz do programu
7. Polecenie wczytywania obrazu pojawi się w pierwszym wierszu programu. W drugim wierszu umieść polecenie **Czekaj**.

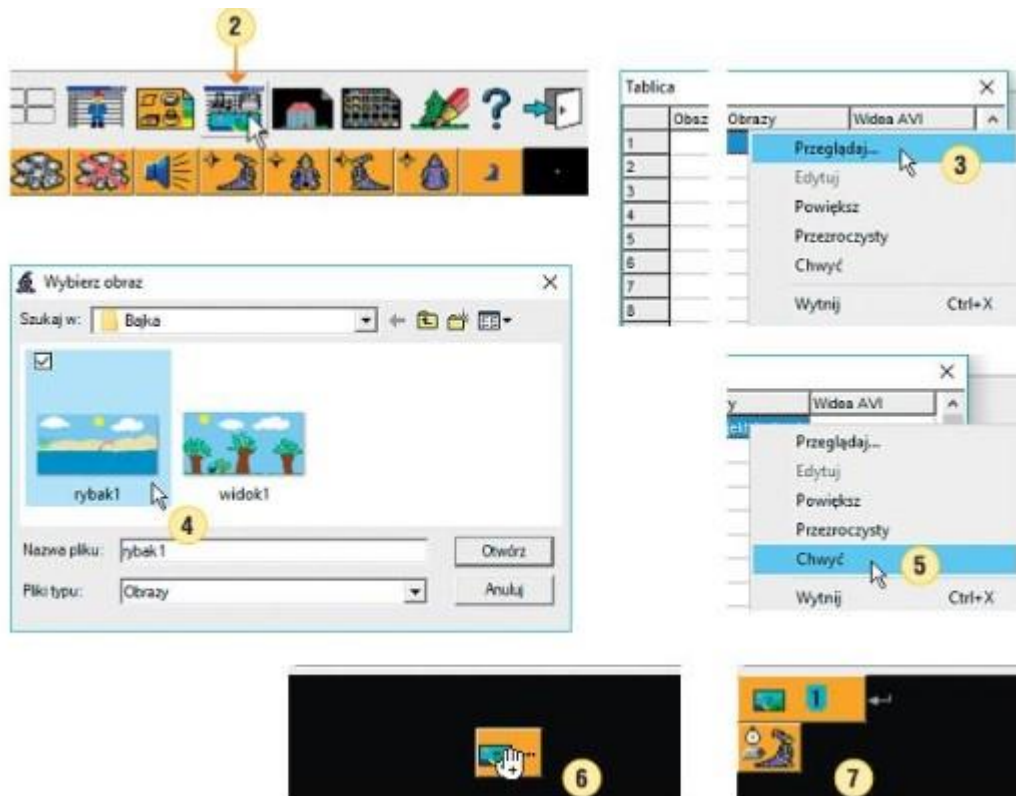
Uwagi:

- Polecenie wczytuje do programu obraz o nazwie podanej w pierwszym wierszu kolumny **Obrazy**, w oknie **Tablica**.
- Po uruchomieniu programu obraz wyświetli się na scenie.
- Aby w programie umieścić obraz lub dźwięk, możesz również kliknąć jego nazwę w odpowiedniej komórce **Tablicy**, a następnie w dolnej części okna kliknąć polecenie wczytywania pliku dźwiękowego lub obrazu. Gdy okno **Tablica** zamknie się, możesz umieścić polecenie w programie.




Ścieżka dostępu do pliku

Wskazuje drogę do pliku.
Znakiem \ rozdzielamy kolejno występujące foldery oraz nazwę pliku.



Ćwiczenie 2. Programujemy pierwszą scenę z „Bajki o rybaku i rybce”

1. Uruchom program Baltie i przejdź do trybu **Programowanie/Zaawansowany**.
2. Utwórz program, w którym Baltie-rybak przyjdzie nad morze. W falach ma pływać złota rybka.
3. W pierwszym wierszu programu dodaj obraz zapisany w ćwiczeniu 1.
4. Zamień czarodzieja na rybaka – wybierz postać  z banku **9** (pierwszy przedmiot z tej serii). Baltie-rybak powinien przejść z lewej strony sceny po plaży i stanąć przodem obok wędki (rys. 1.).
5. Zapisz program w pliku *rybak.bpr* (w folderze *Bajka*).

Pozdrawiam

Tomek M