

Witam!!!

Dziś ostatnie zajęcia z programowania w Baltie, w przyszłym tygodniu będzie zadanie na ocenę dla chętnych oraz dla tych, którzy chcą mieć lepszą ocenę

Temat: Dodajemy drugą scenę z bajki do programu

1.4. Dodajemy drugą scenę z bajki do programu

Sceny w programie tworzonym w środowisku Baltie można zmieniać. Możemy tak jak w ćwiczeniu 2. dodać do programu plik graficzny i przykryć scenę obrazem (rysunkiem, zdjęciem) w całości lub częściowo.




Ćwiczenie 5. Tworzymy obraz do drugiej sceny z „Bajki o rybaku i rybce”



1. W programie Paint narysuj obraz przedstawiający krajobraz, np. podobny do pokazanego na rysunku 3b. Nie rysuj domku – pozostaw to czarodziejowi Baltie. Pamiętaj o ustawieniu odpowiedniego rozmiaru rysunku.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *rybak2.bmp* w folderze *Bajka*.

Wskazówka: Możesz wykorzystać rysunek ze swoich zbiorów, np. z klasy V. W razie potrzeby odpowiednio dostosuj rozmiar rysunku i rozszerzenie pliku.

Możemy również tworzyć sceny w trybie **Budowanie**, zapisać je pod tą samą nazwą co program (ale z rozszerzeniem *s00*) i umieścić w programie. Możemy też łączyć w jednym projekcie różne sposoby zmieniania sceny i w ten sposób tworzyć rozbudowane historyjki.

Przed dodaniem nowej sceny najlepiej wyczyścić ekran, używając polecenia

Wyczyść ekran . Wówczas wszystkie wyczarowane przedmioty i obrazy umieszczone na poprzedniej scenie zostaną usunięte z ekranu. Animowane przedmioty i Baltie pozostaną. Animowane elementy z poprzedniej sceny należy usunąć po-

leceniem:   **1**, gdzie liczba po minusie (np. **1**) oznacza numer animacji. Jeśli tego nie zrobimy, animowany element (np. rybka) może być widoczny na następnej scenie.

Aby na nowej scenie wyświetlić obraz na tle nieprzezroczystym, musimy po wyczyszczeniu ekranu wyłączyć przezroczystość, czyli użyć elementu **Przezroczystość**


z liczbą **0**:  **0** (rys. 3a).

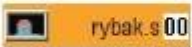


Ćwiczenie 6. Programujemy drugą scenę z „Bajki o rybaku i rybce”

1. Otwórz plik *rybak.bpr* zapisany w ćwiczeniu 4. Utwórz drugą scenę bajki, na której zmienia się krajobraz. Baltie-rybak pojawia się z lewej strony, idzie pod swój dom i widzi przed sobą pałac (rys. 3b).
2. W programie po wszystkich wcześniejszych poleceniach umieść polecenia pokazane na rysunku 3a. Jako tło drugiej sceny umieść rysunek *rybak2.bmp* zapisany w ćwiczeniu 5. Pałac zbuduj w trybie **Budowanie**. Scenę z pałacem zapisz w pliku pod nazwą *rybak.s00* i wstaw do programu.
3. Dodaj polecenia przejścia czarodzieja pod pałac.
4. Nagraj głos narratora, zapisz w pliku pod nazwą *rybak4.wav* i dodaj do programu. Narrator powinien mówić podczas przechodzenia rybaka w kierunku pałacu.
5. Zapisz program w pliku pod tą samą nazwą.

Wskazówka: Aby przejść z trybu **Programowanie** do trybu **Budowanie**, kliknij przycisk

Scena . Po zbudowaniu i zapisaniu sceny chwyć przycisk z nazwą sceny

 i przenieś do obszaru tworzenia programu (nazwa sceny musi być taka sama jak programu). Aby pałac był wyświetlany na przezroczystym tle, dodaj element **Przezroczystość** przed poleceniem wczytania sceny z pałacem (rys. 3a).



Rys. 3b. Wygląd drugiej sceny bajki po wykonaniu programu – ćwiczenia 5. i 6.

W sześciu ćwiczeniach pokazaliśmy wybrane sposoby włączania multimediiów do programu i wykorzystania poznanych możliwości środowiska Baltie. Teraz możemy rozbudować naszą historyjkę i przedstawić więcej scen z „Bajki o rybaku i rybce”. Możemy zmienić sceny, dodać nowe obrazy, dialogi, napisy i postacie animowane, np. żonę rybaka, która dotąd się nie pojawiła... Wszystko zależy od naszej wyobraźni.

Pozdrawiam

Tomek M

