



Witam!!!

Jesteśmy po zaliczeniu z edytora tekstu (jeśli ktoś jeszcze nie przysłał zaliczenia – proszę to zrobić w trybie natychmiastowym), przejdziemy do programowania w Baltie.

Temat: Programowanie w środowisku Baltie

1. Pobierz program <https://www.sgpsys.com/pl/>
2. Tworzenie programu






 **Aby utworzyć program, należy:**



- wybrać tryb pracy – **Tryby/Programowanie**, np. **Nowicjusz**,
- umieścić na scenie kod programu, składający się z elementów (poleceń) wybieranych z panelu poleceń i przedmiotów (danych) wybieranych z banku przedmiotów,
- uruchomić program, naciskając przycisk .

Efekt wykonania programu zobaczymy w oddzielnym oknie.





Rys. 1. Okno programu Baltie otwarte w trybie Programowanie/Nowicjusz. Na scenie jest widoczny krótki kod programu

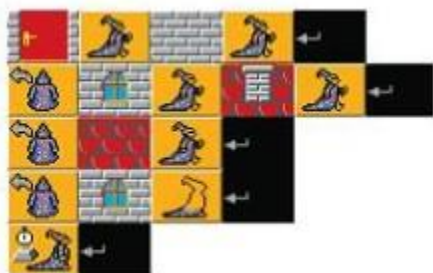
Pierwsze trzy polecenia w panelu poleceń dotyczą zmiany położenia czarodzieja Baltiego. Konkretnie polecenie wybieramy zależnie od czynności, jaką Baltie ma wykonać, np.: **Idź**  **W lewo zwrot**  **W prawo zwrot**  **Niewidzialny**  **Czekaj** 

Liczbę kroków, jaką ma przebyć czarodziej, określamy, umieszczając przed poleceniem **Idź** przedmiot z odpowiednią cyfrą (cyframi), np. **3**  (trzy kroki), **1 2**  (dwanaście kroków).

Polecenie **Czekaj**  powoduje oczekiwanie czarodzieja na naciśnięcie dowolnego klawisza lub przycisku myszy. Jeśli chcemy określić czas czekania, należy po poleceniu wstawić liczbę określającą czas w milisekundach (1 sekunda to 1000 milisekund).

 Należy dbać o czytelność programu i nie umieszczać wszystkich poleceń w jednym wierszu.

3. Na rysunku 2. Polecenia umieszczono w pięciu wierszach – trzy z nich zaczynają się od polecenia zmiany kierunku ruchu Baltiego w lewo. Każdy wiersz kończy się poleceniem **Koniec wiersza** 
4. Program do ćwiczenia 1. – utwórz go



Rys. 2. Program do ćwiczenia 1.

5. Ćwiczenie 1



Ćwiczenie 1. Piszemy program w Baltie

1. W obszarze roboczym umieść polecenia pokazane na rysunku 2. i uruchom program.
2. Zmodyfikuj program, aby otrzymać dom, jaki pokazano na rysunku 3. Postaraj się zastosować jak najmniej poleceń.
3. Zapisz program w pliku pod nazwą *Domek*.

Wynik działania po modyfikacji



Rys. 3. Wynik działania programu po modyfikacji – ćwiczenie 1.

POWODZONKA I MIŁEGO TYGODNIA!!!!!!

Tomek M