

Temat: Programowanie w Baltie.

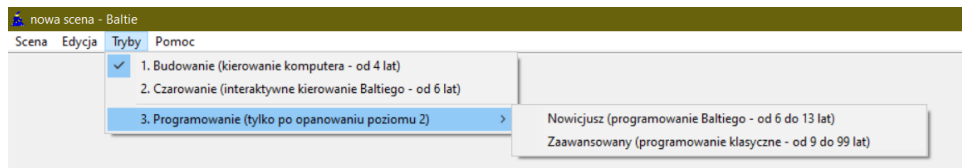
Czytamy podręcznik str. 53 – 63 .

1. Program Baltie możemy pobrać i zainstalować ze strony:

<https://www.sgpsys.com/pl/b3.asp>

• Program Baltie 3 - pobierz i zainstaluj program działa na Windows oraz na Linuxie (więcej tu...)

2. W programie Baltie wyróżniamy trzy tryby pracy:
 - a. Budowanie
 - b. Czarowanie
 - c. Programowanie (Nowicjusz i Zaawansowany)



3. Omówienie trybu BUDOWANIE

- a. Uruchom w menu tryb Budowanie
- b. Wybierz menu, w którym znajdują się różne przedmioty
- c. Otworzy Ci się bank przedmiotów, możesz wybierać między różnymi bankami, aby odnaleźć interesujący Cię przedmiot
- d. Wybierz go i ustaw w wybranym miejscu na scenie
- e. Aby skopiować przedmiot możesz nacisnąć na niego prawym klawiszem i znowu prawym klawiszem myszki ustawić go na scenie
- f. Aby usunąć przedmiot ze sceny kliknij go i upuść poza krawędzią sceny



Ćwiczenie 1. Budujemy dom w programie Baltie

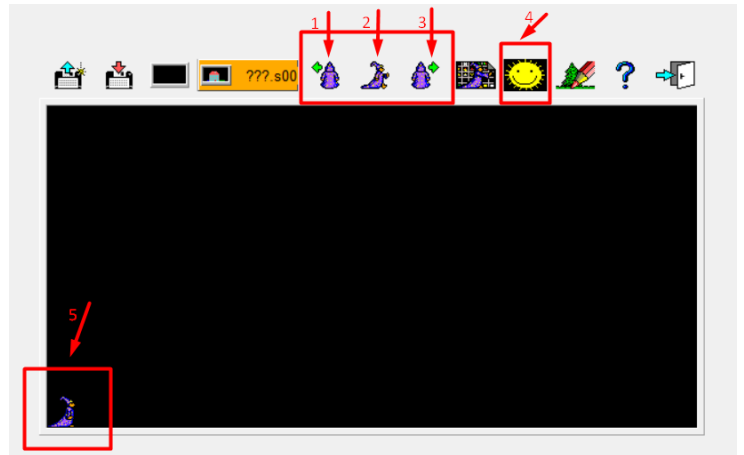
1. Utwórz folder do zapisywania scen i programów tworzonych w programie Baltie.
2. Zbuduj dom, korzystając z przedmiotów dostępnych w bankach przedmiotów. Przykładową scenę pokazano na rysunku 2.
3. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *dom.s00*.



Rys. 2. Przykład sceny – ćwiczenie 1.

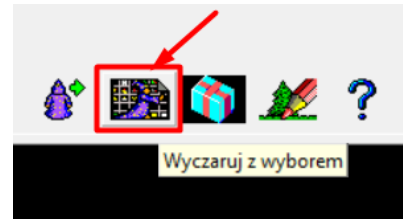
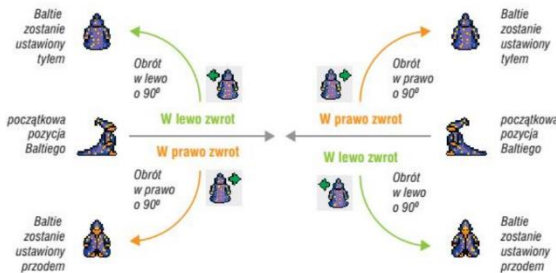
4. Omówienie trybu CZAROWANIE

- Uruchom w menu tryb Czarowanie
- Na scenie pojawi się postać Baltiego (5), Nad sceną pojawią się przyciski do sterowania czarodziejem (1), (2) i (3) oraz przycisk Wyczaruj ostatni przedmiot (4)
- Wybieramy przycisk Wyczaruj z wyborem – wówczas Baltie wyczaruje przed sobą na scenie wybrany przez nas przedmiot



Aby czarodziej zmienił położenie, należy kliknąć przycisk z odpowiednim poleceniem:

- **W lewo zwrot** (czarodziej obróci się w lewo o 90°),
- **W prawo zwrot** (czarodziej obróci się w prawo o 90°),
- **Idź** (czarodziej przejdzie jedno pole przed siebie).



- Aby wyczarować kolejny przedmiot powinniśmy użyć przycisków do poruszania się duszkiem, zmienić jego położenie, a następnie wyczarować kolejny element

Ćwiczenie 6. Wyczarowujemy przedmioty

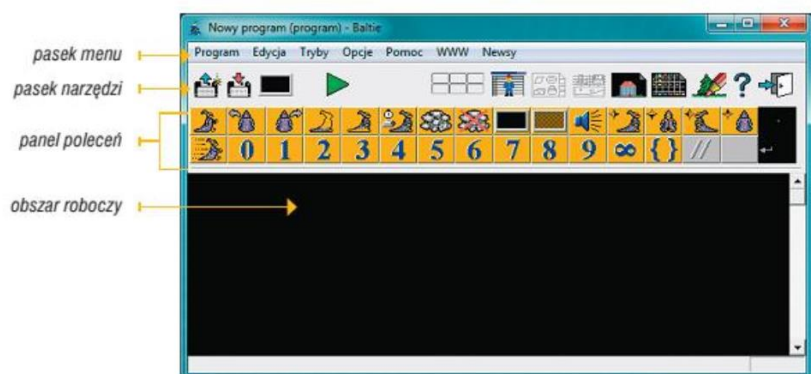
- W trybie **Czarowanie** wyczaruj na scenie psa podobnego do pokazanego na rysunku 8. Wybierz tylko raz przedmiot z banku przedmiotów.
- Zapisz scenę w pliku pod nazwą *pies.s00*.

Wskazówka: Przedmiot w kolorze pomarańczowym znajdziesz w banku 0.








Rys. 8. Pies – ćwiczenie 6.

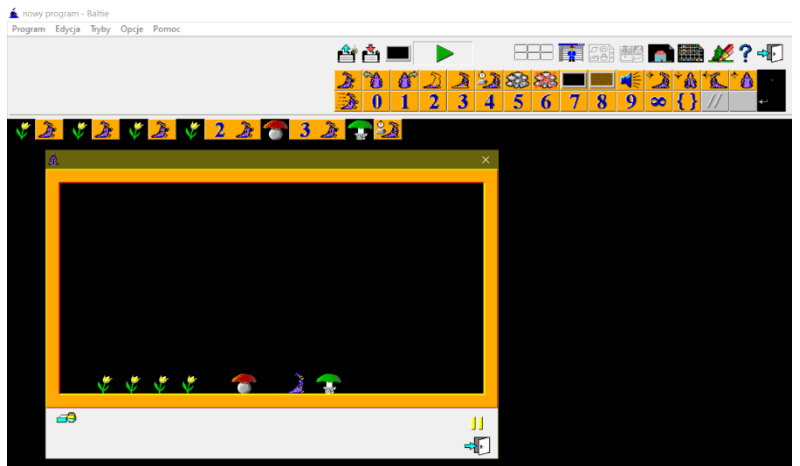
5. Omówienie trybu PROGRAMOWANIE NOWICJUSZ



Rys. 9. Okno programu Baltie w trybie Programowanie (Nowicjusz)

Z dostępnych w Panelu poleceń klocków układamy nasz pierwszy program w Baltie. Czarodziej zgodnie z ułożonymi poleceniami:

- A. Wyczaruje kwiatka 
- B. Pojdzie do przodu
- C. Wyczaruje kwiatka
- D. Pojdzie do przodu 
- E. Wyczaruje kwiatka
- F. Pojdzie do przodu
- G. Wyczaruje kwiatka
- H. Pójdzie 2 kroki do przodu 
- I. Wyczaruje czerwonego grzyba 
- J. Pójdzie 3 kroki do przodu
- K. Wyczaruje zielonego grzyba 
- L. Zaczeka na scenie po wykonaniu programu. 



Przetestuj tryb programowanie i spróbuj wykonać następujące zadanie.



Rys. 16. Litera G – zadanie 11.

11. W trybie **Programowanie** utwórz program, w którym Baltie zbuduje na scenie pierwszą literę twojego imienia z kolorowych przedmiotów (na rysunku 16. pokazana jest litera G). Zapisz program w pliku pod nazwą *litera.bpr*.