Temat: Wreszcie coś konkretnego – Projekt "Zabawa na łące".

Tak to już jest. Komputer to maszyna. Jest taki mądry jak człowiek, który wydaje mu polecenia. Sam z siebie nic nie zrobi i tyle! Dlatego zawsze na początku należy ustalić plan działania!



WYKONANIE PROJEKTU: "ZABAWA NA ŁĄCE"

Przygotuj tło (pasujące do tematu projektu). Wybierz również trzy różne duszki. Wprowadź polecenia zgodnie z opisem. Uruchom pokaz projektu. Zapisz projekt w swoim katalogu Duszek pod nazwą zabawa

a

E

Wybierz duszka

I. TŁO – masz kilka możliwości do wyboru (rysunek 1)

Zadanie 1: Kliknij przycisk tło 🕝, wybierz Namaluj nowe tło Wykonaj pracę własnego pomysłu. (*Rysunek 1*) Wybierz Duszka z biblioteki -

II. KOSTIUMY DUSZKÓW

Zadanie 2

Dodaj 3 nowe duszki z galerii zwierzęta

- Kliknij przycisk 😈 . Wybierz duszka z biblioteki 🔍 , a następnie wybierz katalog Zwierzeta (Rysunek 2).
 - Odszukaj duszka i klikasz na niego myszką by dodać do projektu.
- usuń duszka przedstawiającego kotka (g)

Zadanie 2

Zmień nazwy duszków odpowiednio na: motylek, słoń, skrzat

- Zaznacz duszka, któremu chcesz zmienić nazwę (strzałki rysunek 3)
- Kliknij W polu o nazwie Duszek (strzałki rysunek 3)
- Zmień nazwę na pasującą (strzałki rysunek 3)
- Dostosuj rozmiary duszków (nooo... słoń największy chyba nie???)

Twoja praca powinna przybrać wygląd podobny jak na obrazku obok (rysunek 3)

Zadanie 3 (wieloetapowe)

Wstaw nowy i zmodyfikuj kostium dla duszka słoń

Kilka słów wstępu do zadania

Należy teraz przygotować kostiumy słonia potrzebne do opracowania animacji. Dla słonia dostępne są w programie dwa kostiumy - elephant-a i elephant-b. Na potrzeby projektu zmieniłem ich nazwy odpowiednio na słoń-a oraz słoń-b. Przygotowałem trzeci oraz czwarty kostium — słoń-d (kopia słoń-a) i słoń-c (kopia słoń-b) (rysunek 4 [1]) Spróbuj i Ty – utworzone przez Ciebie kostiumy mogą być zupełnie odmienny od mojego.

Tryb wektorowy

Bez problemu obrócisz, powiększysz, pomniejszysz: nogi, ogon, ucho, oczy, brwi. Przekształcisz też resztę obiektów, ale to już trudne dla początkującego

- Duplikuj kostium (słoń -α) [2] i zmień nazwę kopii na słoń -d [1]
- Duplikuj kostium (słoń -b) [2] i zmień nazwę kopii na słoń -c [1]
- Wybierz kostium: słoń-d. Wybierz narzędzie Zaznacz [3] 📐 i kliknij na obiekt do zmiany (ucho, ogon itp...)
- Schwyć za jeden z wierzchołków [5] by pomniejszyć lub powiększyć. Schwyć za kółeczko [6] T by obrócić. Możesz również odwrócić zaznaczony element w pionie lub w poziomie [7] 🤌 🛛 茶 (Patrz na rysunek)





Ludzie Fikcja Taniec



Rysunek 3. Zmiana nazwy duszka.

Rysunek 4. Zmiana kostiumu. Tryb wektorowy

Tryb bitmapowy

Zaznaczysz, przetniesz fragment obrazka, obrócisz go w pionie, poziomie (działa jak Paint)

- zaznacz kostium słoń-b [1] i przekształć w bitmapę. (rysunek 4, punkt [8]) Przekształć w bitmapę
- Kliknij na kostium słoń-b: wybierz narzędzie zaznacz [2] i i zaznacz fragment trąby do zmiany [3]
- Kliknij narzędzie obróć w pionie [4]
- Dopasuj położenie obiektu (trąby słonia) [5]
- Popraw pędzlem *s* lub gumką s wygląd krawędzi połączonych części

III. SKRYPTY

Duszek *skrzat* ma 1 skrypt, duszek *słoń* ma 2 skrypty, a *motylek* ma tych skryptów 3. Przeanalizuj działanie skryptów. Czy wiesz, jak działają pokazane skrypty i do czego służą wprowadzone klocki? Wprowadź je w swojej animacji. Jeśli masz dodatkowy pomysł nie bój się eksperymentować.



ponownie, nadając mu nową nazwę i zaprezentuj projekt klasie.

W naszym programie nie ustrzegliśmy się niestety **bugów** - **lagów**, czyli błędów. Kolejne kostiumy zarówno słonia jak i skrzata powoduję ich nadpisanie jeden na drugim, przez co program staje się mało czytelny. Aby tego uniknąć należy wyczyścić poprzednie kostiumy po każdym ruchu. Do tego nadaje się klocek: **Wyczyść**, a znajdziesz go w **grupie poleceń** *Pisak*. Najłatwiej będzie, jeśli wkleisz go pod poleceniem **stempluj** w skrypcie skrzata.

BUG (czytaj bag) – jest to błąd programu powodujący jego nieprawidłowe działanie, wynikający z błędu człowieka

Praca domowa na następnej stronie 🗢



Praca domowa (wykonaj notatkę)

- O Dokończ zdanie. LAG i BUG to..... (szukaj w tekście kartki)
- Przygotuj w zeszycie przedmiotowym krzyżówkę do hasła *INTERNET*, korzystając z podanych niżej poleceń odpowiedzi są hasłami krzyżówki. Użyj wyrazów:

OKNO, NETYKIETA, HIPERŁĄCZE, ROZMOWY, EMAIL, CZAT, ZAŁĄCZNIK, WSTECZ

- 1. Internetowy savoir-vivre.
- 2. 0..o programu.
- 3. Rozmowa w internecie.
- 4. Odnośnik to inaczej...
- 5. Za pomocą komunikatora można prowadzić ... w internecie.
- 6. Można go dołączyć do listu e-mail.
- 7. List wysłany internetem.
- 8. Przeciwieństwo przycisku Dalej...
- Uzupełnij zdanie hasłem głównym z krzyżówki. Przeczytaj utworzone zdanie:
 - W Polsce z można korzystać od 20 grudnia 1991 roku.

Zadanie na 6

Przygotuj historyjkę własnego pomysłu. Użyj kilka duszków, wykonaj dla nich skrypty — puść wodze fantazji, niech to będzie ciekawa, wesoła historyjka.

Założenia: własne tło lub tła, przynajmniej 1 skrypt dla każdego duszka. Zobacz na dotychczas wprowadzone na zajęciach skrypty. Wiadomo im trudniejszy klocek użyty prawidłowo tym pewniejsza szóstka. Samo wykonanie i przesłanie historyjki w formie załącznika da Ci piątkę. Trudne skrypty mogą dać 6.

Pobierz plik na swój komputer i **wyślij go jako załącznik** na adres **cichosz.szkola@gmail.com** *nie później niż na jeden dzień przed kolejną lekcją*. Aaaaa!!! Graniczna godzina to 21:00 później dzieci przecież śpią. No nie?????

UWAGA!!! Zapytam po co, co jest. I jak działa w kodzie.