

INFORMATYKA KLAS 5

Tworzymy proste animacje

Chcielibyśmy wprawić w ruch małpkę umieszczoną na scenie.
Jak w prosty sposób wykonać animację w programie Baltie?

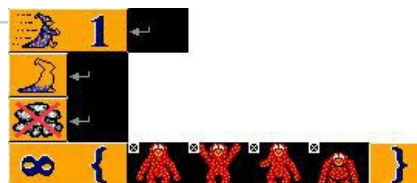
Baltie- darmowy program do nauki programowania.

W programie Baltie można animować przedmioty. Zastosujemy dwie przykładowe animacje – zmianę wyglądu przedmiotu znajdującego się w jednym miejscu oraz przemieszczanie przedmiotu.

Przykład . Tworzenie animacji – zmiana wyglądu

1. W obszarze roboczym umieść polecenia pokazane na rysunku 3.
2. Uruchoom program. Małpka będzie robić przysiady, dopóki nie przerwiesz działania programu (np. nie zamkniesz okna programu).

Uwaga: Małpkę znajdziesz w banku 3.





Ćwiczenie 1. Animujemy małpkę

1. Utwórz i wykonaj program opisany w przykładzie 2. Możesz zmodyfikować program, wstawiając inne przedmioty, na których widnieje małpka.
2. Zapisz program w pliku pod nazwą *małpka.bpr*.



Ćwiczenie 2. Tworzymy animację rosnącego grzybka

1. Utwórz program, który będzie wyświetlał animację rosnącego grzybka
– od  do .
2. Zapisz program w pliku pod nazwą *grzybek.bpr*.

Założ sobie w domu na komputerze lub laptopie swój imienny folder i zapisuj swoje prace.