

Programowanie to nie gra o sumie zerowej,
nauczając kolegów niczego nie tracisz.
Uwielbiam dzielić się czym tylko mogę,
ponieważ kocham programowanie.
John Carmack

Drogi Uczniu!


Kolejna lekcja z Baltiem, który zabierze Cię w świat programowania. Temat w podręczniku klasy IV str.69-72.

15.04.2020

Temat: Programujemy historyjki w środowisku Baltie – sztuczki w programie Baltie.

Dzisiaj nadal pracujemy w trybie *Programowanie*. Poznacie dwa sposoby szybszego, skuteczniejszego działania w programie Baltie tzw. sztuczki.

Sztuczka 1.

Jeśli chcemy, aby Baltie od razu odwrócił się w określonym kierunku (niezależnie od pozycji, w jakiej stoi) stosujemy polecenia: **Obróć się na wschód, południe, zachód, północ** .


Nie należy jednak mylić ww. poleceń z poleceniami: **Idź** i poleceniami obrotów: **W lewo zwrot** i **W prawo zwrot**, ponieważ uzyskany efekt działania programu będzie inny od oczekiwanego.




Zobacz, jak ona działa na oglądając wideolekcję. Kliknij poniższy link.
https://www.youtube.com/watch?v=H9mOg_49ZhY

Sztuczka 2.

Scena. Nie musimy budować wcześniej sceny, którą chcemy wczytać do programu. Pracując w trybie *Programowanie* możemy to zrobić w dowolnym momencie, ale:

1. program należy wcześniej nazwać i zapisać w pliku,
2. klikamy przycisk , którym przechodzimy do trybu *Budowanie*; budujemy scenę i zapisujemy ją pod tą samą nazwą i w tym samym folderze co program.

Wideolekcja zobrazuje Ci działanie Sztuczki 2. Kliknij w poniższy link.
<https://www.youtube.com/watch?v=CPffao1wjKs>

Załącznik nr 1 pokazuje znaczenie poszczególnych ikon, można je również zobaczyć klikając w znak zapytania  (*Pomoc*).

Zadanie 1/70. *Rozwiązanie problemu postawionego w tym zadaniu znajdziesz oglądając wideolekcję „Wyświetlamy nocne niebo”. Kliknij w poniższy link.*
<https://www.youtube.com/watch?v=0jhO3szxJS4>

Uważnie przeczytaj temat w podręczniku i dla utrwalenia postaraj się wykonać, wybrane przez siebie, zadania/ćwiczenia.

PRACA DOMOWA



























1. 10/72 – zadanie dla wszystkich (podręcznik)
2. *16/72 – zadanie dla chętnych (podręcznik)
3. Rozwiązanie zadania (zrzuty ekranu lub zdjęcie ekranu) prześlij proszę na adres e-mail: becherk69@gmail.com lub mms na nr telefonu podany w wiadomości.

Wykorzystane zasoby:

- ✓ <https://www.youtube.com/>
- ✓ <https://www.sgpsys.com/pl/baltie2/kurz5.htm>
- ✓ podręcznik *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa IV*, wyd. MiGra

*Życzę siły i wytrwałości w dążeniu do celu.
Powodzenia!*



	nie rob nic		obroc Baltiego w prawo
	idz		obroc Baltiego w dol
	obroc sie w lewo		obroc Baltiego w lewo
	obroc sie w prawo		obroc Baltiego w gore
	niewidzialny		poczatek komentarza
	widzialny		3 predkosc Baltiego 0-9
	czekaj 0,1 sek.		5 X powtorz nastepny rozkaz/blok 0-10000000 razy
	czekaj na naciśnięcie klawisza lub wcisnięcie przycisku myszki		() blok rozkazow
	czaruj bez mroku		+ koniec linii (Enter)
	czaruj z mrokien		otworz plik
	wyczyśc i wczytaj banki 0-199 ekran i wczytaj sceny 200-299		zapisz plik
	dzwiek		start programu od poczatku
	wybierz obrazek		start programu od strony

SGP Baltie 2.0 