



Grażyna Bartosińska

Baltie - wprowadzenie do programowania

Czym jest Baltie ?

Jestem nauczycielką informatyki w szkole podstawowej. W tym roku szkolnym w wprowadziłam innowację nauczania informatyki, wg własnego programu.

Baltiego wykorzystuję do pracy ze wszystkimi dziećmi począwszy od klasy I do VI. Na łamach Biuletynu SKOS postanowiłam pokazać konkretne przykłady wykorzystania Baltiego na lekcjach ze starszymi dziećmi. W poprzednim artykule opisałam w jaki sposób można wejść w posiadanie obecnie najnowszej wersji programu - Baltie 3.6. Wersja ta różni się od poprzedniej czyli Baltie 3.5 jedynie sposobem i miejscem instalacji oraz dodaniem nowej zakładki do menu - *Newsy*, dzięki której możemy szybko wejść na stronę producenta programu oraz stronę akcji Informatyka Twórcza z Baltie.

Poznanie Baltiego rozpoczynamy od uruchomienia **Audiowizualnego programu uczonego**, który znajduje się w **Pomocy**. Program jest bardzo użyteczny i zapozna nas z podstawowymi, możliwościami Baltiego. Po obejrzeniu tej prezentacji możemy samodzielnie zbudować dowolną scenę w trybie: *budowanie*, a potem *czarowanie*. Wiemy jak wstawiać przedmioty na scenę, ale jak usuwać? Usuwanie przedmiotów ze sceny w trybie budowanie polega na wyrzuceniu ich na zewnątrz, natomiast w trybie czarowanie musisz w to miejsce wstawić inny element. W trybie budowanie możemy też kopiować przedmioty na scenie, wystarczy tylko przeciągać je prawym klawiszem myszy. Używanie tych trybów jest proste i myślę, że nie warto szczegółowo się tym zajmować.

Prawdziwa zabawa z Baltiem zaczyna się w trybie *programowanie dla zaawansowanych*. Zamiast omawiać dokładnie różne funkcje programu proponuję kolejne ćwiczenia, dzięki którym łatwo nauczymy posługiwać się programem i zobaczymy możliwości wykorzystywania go na lekcjach z uczniami. Postanowiłam ograniczyć wyjaśnienia do minimum, aby nie powtarzać rzeczy oczywistych dla kogoś kto potrafi posługiwać się komputerem i zwrócić jedynie uwagę na charakterystyczne funkcje programu.

Tulipany


Nasz pierwszy projekt będzie składał się z jednego pliku - *tulipany.bpr*.

Po uruchomieniu Baltiego należy od razu zapisać projekt - praktycznie możemy zrobić to na dwa sposoby (oba są poprawne):

1. Program, Zapisz jako
2. Program Otwórz/Nowy

Polecenia użyte w programie:



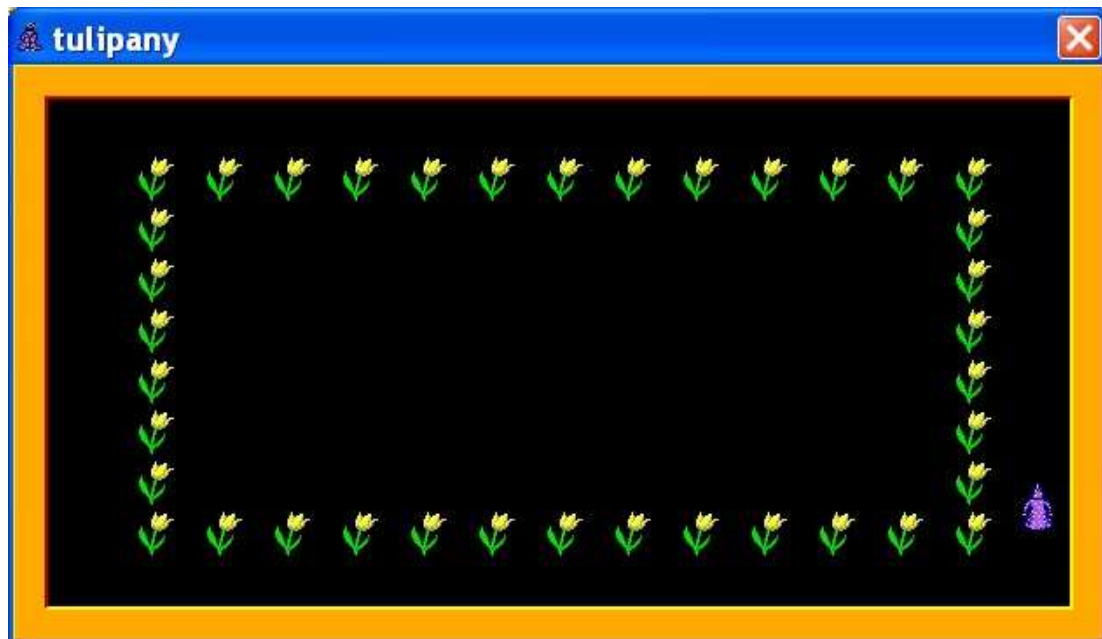
Każde polecenie jest dokładnie opisane w **Pomocy**, wystarczy złapać je, przeciągnąć nad znak zapytania  i tam upuścić.

Kod programu:



Szybkość 7 to największa szybkość widzialna, spróbuj zamienić ją na 8, zobaczysz różnicę. Komentarze nie są konieczne ale ich sensowne stosowanie jest punktowane na konkursie informatycznym programowania w Bałtium.

Program po uruchomieniu:



Podpowiedź:

W trakcie tworzenia kodu dużym ułatwieniem jest kopiowanie poszczególnych elementów a także całych bloków programu.

Kopiowanie bloku programu:

Trzymając wciśnięty klawisz Shift przeciągnij lewym klawiszem myszy po wybranym bloku w celu zaznaczenia go, następnie złap zaznaczenie prawym klawiszem myszy i upuść w odpowiednim miejscu.





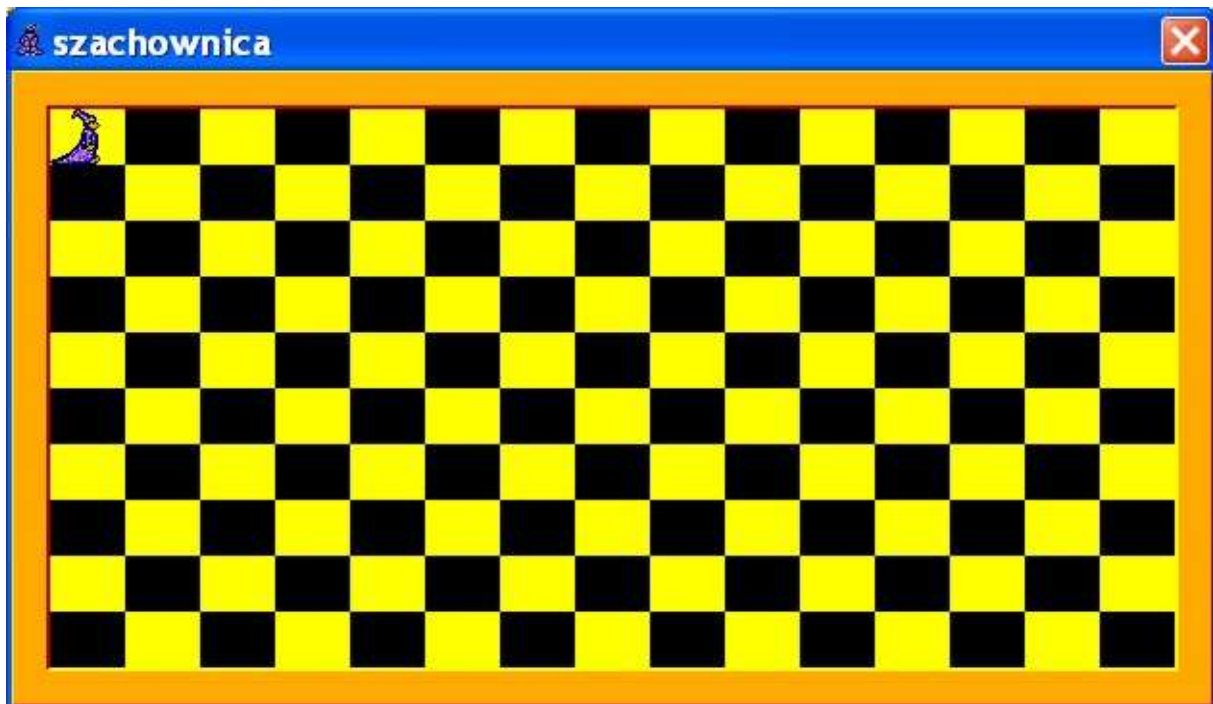
Szachownica

Zapisujemy projekt pod nazwą *szachownica*.

Kod programu:



Program po uruchomieniu:



Kod programu można zapisać w inny sposób, proszę spróbować samodzielnie wykonać szachownicę.