


## Zadanie 1. Ogień w lesie – animowana historyjka

W środowisku Baltie (w trybie **Programowanie**) utwórz animowaną historyjkę przestrzegającą przed rozpalaniem ognia w lesie. Do programu wczytaj scenę z lasem i leśniczówką. Leśniczówkę wybuduj w trybie **Budowanie**, a las wyczaruj w trybie **Czarowanie**. Dodaj do programu polecenia, w których niewidzialny Baltie (zły czarodziej) roznieci ogień w lesie. Następnie widzialny Baltie (dobry czarodziej) wyjdzie z leśniczówki, ugasi ogień i dosadzi choinki w miejsca spalonych drzew. Na koniec na scenie wyświetli napis „NIE ROZPALAJ OGNIĄ W LESIE!”.

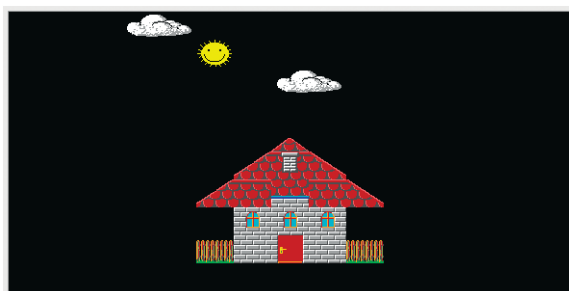
### Przykładowy podział zadania na zadania szczegółowe

#### 1.1. Budujemy scenę

Przejdź do trybu **Programowanie/Nowicjusz**.  
Zapisz program w pliku pod nazwą

*las.bpr*. Kliknij przycisk  aby przejść do trybu **Budowanie**.  
Zbuduj leśniczówkę.

Dodaj do sceny płot, chmury i słońce. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *las.s00*.

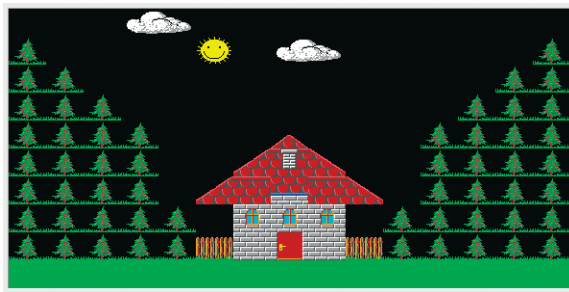


Rys. 1. Wybudowana leśniczówka – zadanie 1.1.

#### 1.2. Czarujemy las

Przejdź do trybu **Czarowanie**. Z pomocą czarodzieja zasadź drzewa po lewej stronie sceny i trawę w dolnej części sceny podobnie jak na rysunku 2.

Z pomocą czarodzieja zasadź drzewa po prawej stronie sceny. Zapisz scenę w pliku pod tą samą nazwą.



Rys. 2. Wyczarowany las i trawnik – zadanie 1.2.





**Rys. 3.** Ogień w lesie  
– zadanie 1.3.

### 1.3. Wczytujemy scenę i rozpalamy ogień

Wczytaj do programu *las.bpr* scenę z pliku *las.s00* (skorzystaj ze sztuczki 4., temat 7.).



Po wczytaniu sceny niewidzialny czarodziej ma rozpaścić ogień w lesie po lewej stronie sceny – zastąpić w kilku miejscach

przedmiot  przedmiotem  (rys. 3).  
Zapisz program w pliku pod tą samą nazwą.

**Wskazówki:** Pamiętaj, że scena i program muszą być zapisane w tym samym folderze i pod takimi samymi nazwami właściwymi.


### 1.4. Gasimy ogień

Popraw program z zadania 1.3. tak, aby po naciśnięciu klawisza **Enter** otworzyły się drzwi leśniczówki i wyszedł z nich Baltie. Następnie Baltie ma ugasić ogień


w lesie – zastąpić każdy przedmiot  przedmiotem  (rys. 4.). Zapisz program w pliku po tą samą nazwą.

Popraw program tak, aby po naciśnięciu

klawisza **Enter** Baltie zasadził w miejsce przedmiotów 

nowe choinki  (rys. 5.) Zapisz program w pliku pod tą samą nazwą.

**Wskazówki:** Do przemieszczania Baltiego użyj współrzędnych ekranu. Do otwierania drzwi zastosuj definiowanie przedmiotu animowanego – na początku

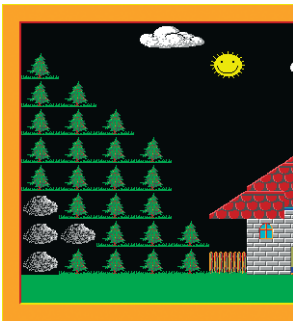
definicji umieść element **Przedmiot animowany**  (dostępny w trybie **Programowanie/Zaawansowany**).

### 1.5. Dodajemy napis

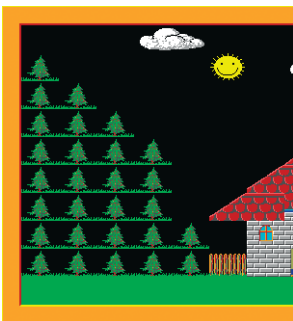
Uzupełnij program, wyświetlając na środku sceny napis „NIE ROZPALAJ OGNIĄ W LESIE!”. Napis w żółtym kolorze umieść na ciemnoniebieskim tle (rys. 6.).

Do umieszczenia napisu użyj współrzędnych ekranu. Na koniec Baltie powinien zniknąć.

Pokoloruj scenę na ciemnoniebiesko. Zapisz program w pliku pod tą samą nazwą.



**Rys. 4.** Ugaszony ogień  
– zadanie 1.4.



**Rys. 5.** Dosadzone choinki  
– zadanie 1.4.

