


Rejestracja Baltie

1. Wpisz szkolny numer licencji jak na obrazku poniżej:



Aktywacja

Po aktywacji będziesz miał pełną wersję programu.
Jeśli kupiesz numer licencyjny, możesz teraz aktywować program dla twego komputera.

ID komputera: **V2NR9YW-108-37**

Numer licencyjny:

Kod aktywacji:

Otrzymaj kod aktywacji on-line

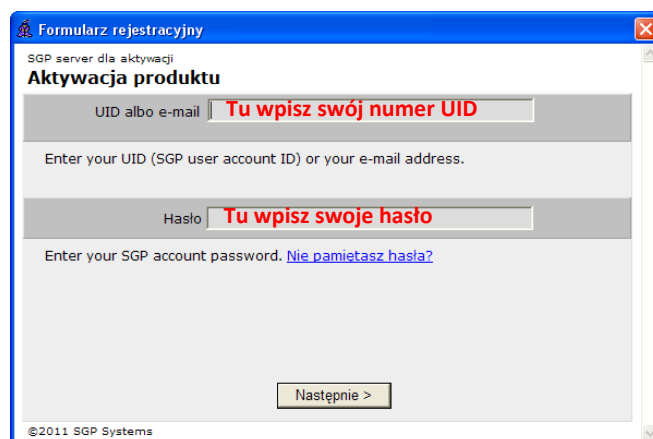
Jeśli twój komputer jest podłączony do Internetu, otrzymasz kod aktywacji bezpośrednio po naciśnięciu przycisku «Otrzymaj kod aktywacji on-line».

Jeśli twój komputer nie jest podłączony do Internetu, musisz otrzymać kod aktywacji inną drogą. Przy użyciu dowolnego punktu dostępu do Internetu (szkoła, sąsiedzi, kawiarnia internetowa itp.) wejdź na WWW.SGP-SYSTEMS.COM i wypełnij formularz rejestracyjny (powinieneś znać numer ID twego komputera i numer licencyjny). Po wprowadzeniu danych otrzymasz kod aktywacji dla twego komputera, który wpiszesz do pola Kod aktywacji.

[Więcej...](#)

✓ Aktywuj ✗ Później

2. Naciśnij przycisk „Otrzymaj kod aktywacji on-line”,
3. Po chwili pojawi się okienko, do którego wpiszesz swój numer UID oraz swoje hasło:



Formularz rejestracyjny

SGP server dla aktywacji

Aktywacja produktu

UID albo e-mail:

Enter your UID (SGP user account ID) or your e-mail address.

Hasło:

Enter your SGP account password. [Nie pamiętasz hasła?](#)

Następnie >

©2011 SGP Systems

4. Po chwili pojawi się informacja z kodem aktywacyjnym, należy tę informację zatwierdzić.

Czarowanie scen

A teraz kilka słów o tak niepozornym drobiazgu, jakim jest wyczyszczenie ekranu podczas czarowania. Wyobraź sobie, że tworzysz jakieś opowiadanie, na przykład bajkę o Czerwonym Kapturku. Za pomocą niewidzialnego Baltiego wyczarujesz domek Kapturka, mamę i Kapturka. Potem powinieneś wszystko usunąć i wyczarować las. Do usunięcia wszystkiego, co jest na ekranie, służy jedno polecenie

- kwadracik: 

Sposób użycia pokażemy na prostym programie: wyczaruj kawałek domku, wszystko usuń i wyczaruj las:



Kwadracik wyczyszczenia ma jednak też bardziej ciekawą właściwość. Jeśli za nim wprowadzisz numer od 0 do 199, ekran nie tylko zostanie wyczyszczony, lecz na nim zostaną wyczarowane przedmioty tego banku (strony przedmiotów), którego numer został wprowadzony. Wypróbuj to!

Jeśli za poleceniem wyczyszczenia wprowadzisz numer od 200 do 299, możesz czarować nawet całe sceny - obrazy narysowane w najniższym lub średnim poziomie Baltiego. Powinny one jednak mieć nazwę zgodną z nazwą Twojego programu. Jeśli Twój program nazywa się **CZYSZCZ.BPR**, to scena powinna nazywać się **CZYSZCZ.S00**, **CZYSZCZ.S01** i tak dalej, aż do **CZYSZCZ.S99**. Scenę z rozszerzeniem **S00** wyczarujesz za pomocą numeru **200** wstawionym za ikonką czyszczenia, scenę **S01** za pomocą numeru **201** itd.

Na ostatnim rysunku znajdują się przykłady różnych sposobów używania polecenia czyszczenia. Program nazywa się **CZYSZCZ** i zakłada, że masz narysowaną scenę **CZYSZCZ.S00** (np. drzewko z ogródkiem):



Co robi ten program? Najpierw wyczaruje taki niski domek - okno, drzwi, okno. Potem poczeka jedną sekundę (10 razy 0,1 s) i wszystko usunie. Wyczaruje las złożony z czterech drzew, znów poczeka sekundę i wyczaruje przedmioty z banku 0 (to jest podstawowy bank z przedmiotami). Jeszcze raz poczeka sekundę i wyczaruje poprzednio przygotowaną scenę **CZYSZCZ.S00**.

Zapisujemy i odtwarzamy sceny

Obrazy poukładane z pojedynczych przedmiotów nazywane są **scenami**.

Ważne uwagi: nie możesz zapisywać **obrazy** i **sceny**, jeśli masz tylko wersję demo programu!

Aby można było pokazać innemu dnia stworzone sceny kolegom, należy je zapisać w komputerze i później ponownie je otwierać. Proszę zapamiętać:




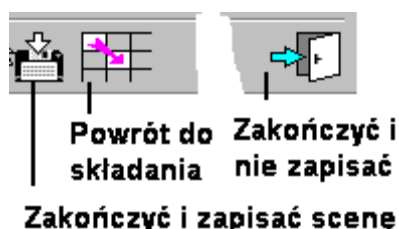
Otworzyć (dyskietka z błękitną strzałką w kierunku od dyskietki) - oznacza kierunek z komputera na ekran.

Zapisać (dyskietka z czerwoną strzałką w kierunku na dyskietkę) oznacza przenieść coś z ekranu do komputera (patrz rys. 1).


Zapisywać można na dysk twardy, dyskietkę lub pendrajwa. *Dysk twardy* jest ciągle w komputerze, najczęściej jest na nim dosyć miejsca i dlatego nie trzeba się nim zajmować. *Dyskietka* jest przenośna i przydatna jest na przykład wtedy, gdy chcecie waszą scenę pokazać na innym komputerze (musi tam jednak też być zainstalowany Baltie). Ze względu na to, że dyskietki są używane coraz rzadziej, można zapisywać na pen drajwie podłączanego do gniazda USB. Wszystkie te urządzenia będą się kryły pod ikonką z obrazkiem dyskietki.

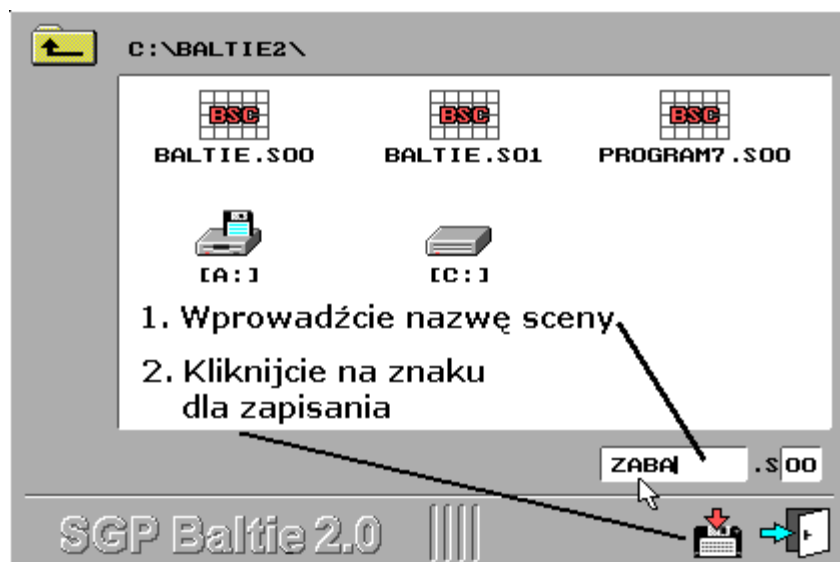
Byście zorientowali się w zapisanych scenach, powinny się one jakoś *nazywać*. Sceny mogą być zapisane wszystkie w jednym *folderze*, lub w kilku różnych folderach (skorowidzach).

Kliknięciem na siatce ze strzałką  na ekranie wstępnym Baltiego można przejść do pierwszego poziomu działania, do "składania" obrazów za pomocą myszy. Jeśli chcesz powrócić kliknięciem na drzwiach, powinieneś potem zdecydować, czy swój program **zapiszesz** (dyskietka ze strzałką do niej), czy **nie zapiszesz**:




Zapisać obraz można jednak też bez zakończenia "składania", kliknięciem na ikonie



Zapisać - dyskietka ze strzałką do tej dyskietki w dolnej części ekranu . Pojawi się ekran jak na następnym rysunku:




Najpierw wpisz *nazwę sceny* (nie wolno używać spacji ani znaków .,;//*?) i potem

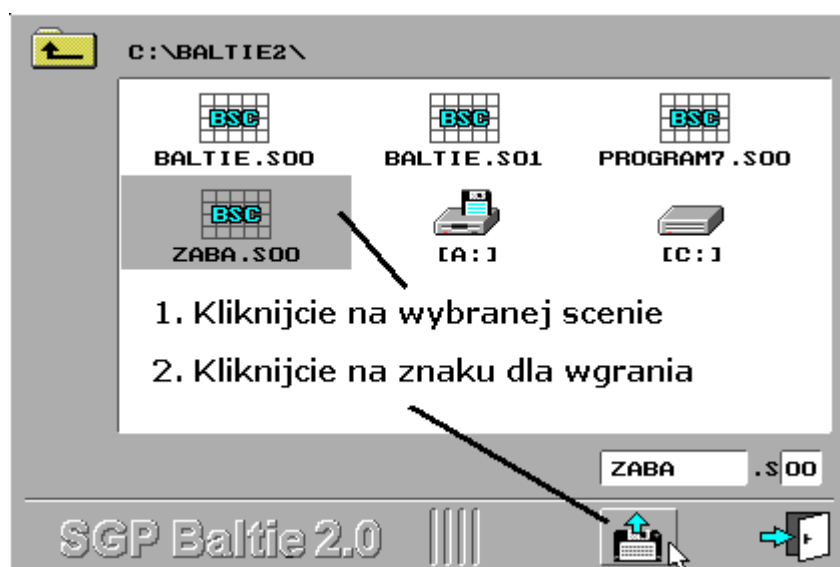
ponownie kliknijcie na ikonie **Zapisać** .

Przed tym potwierdzeniem jeszcze możesz zdecydować, gdzie zapisać obraz. Zazwyczaj nie będziesz zmieniać miejsca zapisu, tzn. klikniesz tylko na ikonie Zapisać. Jeśli jednak zechcesz zapisywać na dyskiecie, kliknijcie najpierw na ikonkę

dyskiety [A:]  [A:] (ewentualnie pendrajwa) i dopiero potem na **Zapisać**  (potwierdzenie zapisania).

Teraz spróbujemy odwrotnie: otworzysz którąś z poprzednich scen na ekranie. Kliknij

myszką na ikonkę **Otworzyć** - dyskietka z błękitną strzałką z dyskiety . Ekran dla wyboru scen wygląda oto tak:



Nas obchodzą ikony - siatki z napisem BSC (Bałtyckiego sceny). Kliknij więc na ikonę





swojego obrazu, np. (rozróżnisz go według nazwy), i potem na ikonę


Otworzyć (dyskietka ze strzałką na zewnątrz ).

Jeśli między ikonami scen i dysków zobaczysz także żółte okładki, chodzi o tzw. foldery (katalogi), lecz tymi teraz nie będziemy się nimi zajmować.

Jeśli składasz obraz, nie zapisałeś go i chcesz otworzyć inny, pokaże się po kliknięciu na ikonie **Otworzyć** najpierw pytanie, co zrobić z bieżącą sceną. Czy ją

zapisać  (czerwona strzałka do dyskietki) i potem otworzyć inną, czy też nie

zapisać i od razu otworzyć inną  (błękitna strzałka z dyskietki). Jeśli wybierzesz **Zapisać** i scena jeszcze nie ma nazwy, powinieneś wprowadzić nową nazwę sceny.

Również gdy wyczyszczasz cały ekran (czarny prostokąt w dolnej części ) , może pojawić się pytanie, czy nie chcesz zapisać scenę. Jeśli tak, to kliknij na ikonę

Zapisać .

Bajka o Czerwonym Kapturku

Stworzymy teraz bajkę o Czerwonym Kapturku. Podczas tworzenia tej bajki powtórzysz to, czego nauczyłeś się w poprzednich lekcjach. Będziesz musiał stworzyć nowe lub zmienić istniejące przedmioty. W pierwszym poziomie narysujesz kilka scen, które potem otworzysz za pomocą programu, który będziecie tworzyć w poziomie trzecim. W programie na pewno użyjesz też jakiejś animacji - np. jak Kapturek idzie przez las.

Ważne będzie, abyś nie tylko czytał o programowaniu bajki, lecz byś wszystko od razu próbował. Nie powinieneś robić to zupełnie tak samo, jak w tym opisie, trzymaj się tego toku postępowania i pozwól swojej wyobraźni inaczej tworzyć resztę.

Krok 1 - przygotowanie przedmiotów.

Niektórych przedmiotów z pierwszego banku możesz od razu użyć (drzewa, grzyby, części domku i ogródka), inne zapewne zmienisz. Z brunatnego psa zrobisz szarego wilka (nie zapomnij, że dobrze jest najpierw prawym przyciskiem myszy przedmiot skopiować), dziewczynce dodaj czerwony kapturek i koszyk i już masz Kapturka. Resztę przedmiotów narysujesz od nowa: myśliwego, mamę, babcię, pelerynę babci. Myśliwego i inne narysuj na dwóch polach, by byli więksi od Kapturka. Bierzmy się więc do roboty, przedmioty z opisu zobaczycie poniżej.

Krok 2 - rysowanie scen

W pierwszym poziomie Baltiego za pomocą myszy poukładaj np. te sceny:

- domek Kapturka i jej mamy (kapturek.s00)
- las (kapturek.s01)
- domek babci na zewnątrz (kapturek.s02)
- domek babci na wewnątrz (kapturek.s03)

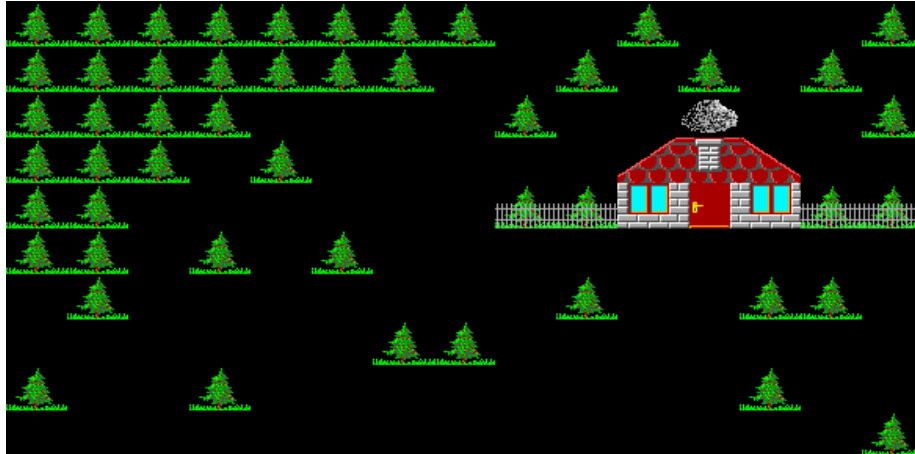
Wszystkie sceny więc powinny nazywać się tak samo jak program.

Krok 3 - "poukładanie" programu

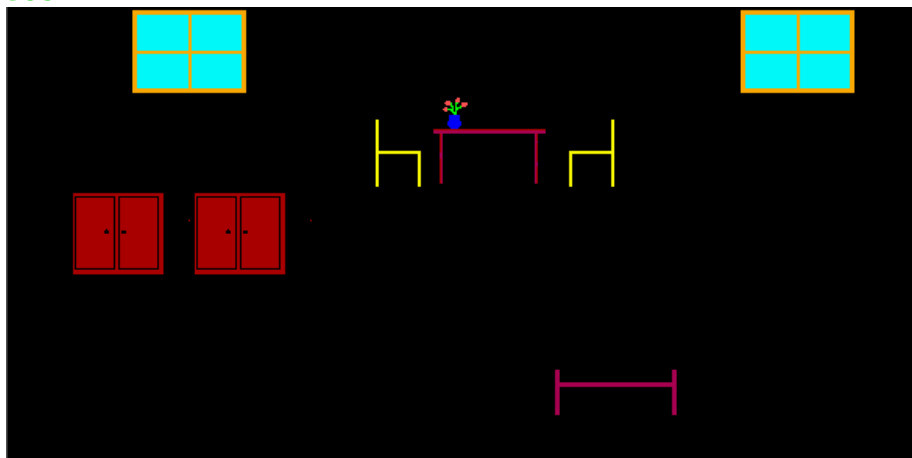
Program stworzysz w 3-m poziomie i powinieneś nazwać go też Kapturek. Rada do Twojej pracy: poruszającego się Kapturka zrobisz tak, że będziesz go czarować zawsze na następnym polu, ale przedtem wyczarujesz zamiast niej poprzednie tło. To dlatego, by nigdy na ekranie nie były dwa Kapturki razem.

**STOP! Teraz lepiej uruchom Baltiego i wszystko wypróbuj.
Dopiero kiedy będziesz mieć gotową bajkę, czytaj dalej i porównuj.**

Kapturek.s02



Kapturek.s03



W trzecim poziomie na koniec przedstawiono program. Poszczególne części programu zawsze zaczynają się od wgrania sceny (kwadracik z czarnym ekranem i numerem od **200** do **203**) i kontynuuje animacją - Kapturek, wilk itd. poruszają się. Program można zobaczyć na następnych dwóch rysunkach:

