



ALICE

*Say mê và
sáng tạo*



Giáo viên hướng dẫn

- ❖ Trần Phúc Minh Khoa
- ❖ Nguyễn Võ Phi Long

♥ Alice say mê và sáng tạo

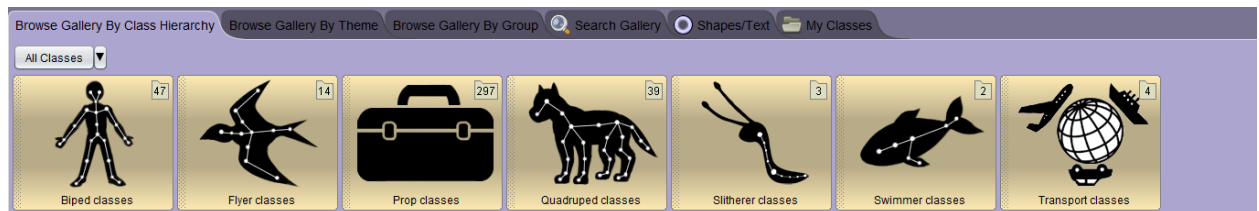
Các đối tượng trên ♥ Alice

Lớp và thư viện hình ảnh trong Alice

1. Lớp

Một lớp định nghĩa một loại đối tượng (một mô hình thực thể) và các hành động có thể được thực hiện bởi đối tượng đó.

2. The Gallery (Hình 1)



Hình 1: The Gallery (Thư viện)

- ☆ **Thư viện (The Gallery)** chứa các lớp để tạo các đối tượng hoạt hình trong thế giới ảo Alice. Mỗi lớp là một mô hình 3D cho xây dựng một đối tượng của một loại cụ thể (ví dụ, một người ngoài hành tinh, một con mèo,...)
- ☆ **Cách tổ chức và sắp xếp trong Gallery**
 - Các lớp mô hình 3D trong Gallery được sắp xếp thành các bộ sưu tập cho nhằm giúp dễ dàng tìm thấy một mô hình hoặc loại mô hình cụ thể.
 - Trong Gallery có tất cả 5 tabs: Nhưng chủ yếu thường dùng 4 tab
 - **Class Hireactly (Các phân lớp)**: chứa các đối tượng được tổ chức theo phương thức di chuyển, cách đối tượng “hoạt động” trong một màn hình chạy
 - **Theme (Chủ đề)**: chứa các đối tượng được tổ chức theo khu vực và theo ngữ cảnh
 - **Group (Nhóm)**: chứa các đối tượng được tổ chức theo nội dung và ý nghĩa của đối tượng
 - **Shapes / Text (Khối / Chữ)**: Các mô hình khối hình học, văn bản 3D và các khung cảnh