



ALICE

*Say mê và
sáng tạo*



Giáo viên hướng dẫn

❖ Trần Phúc Minh Khoa

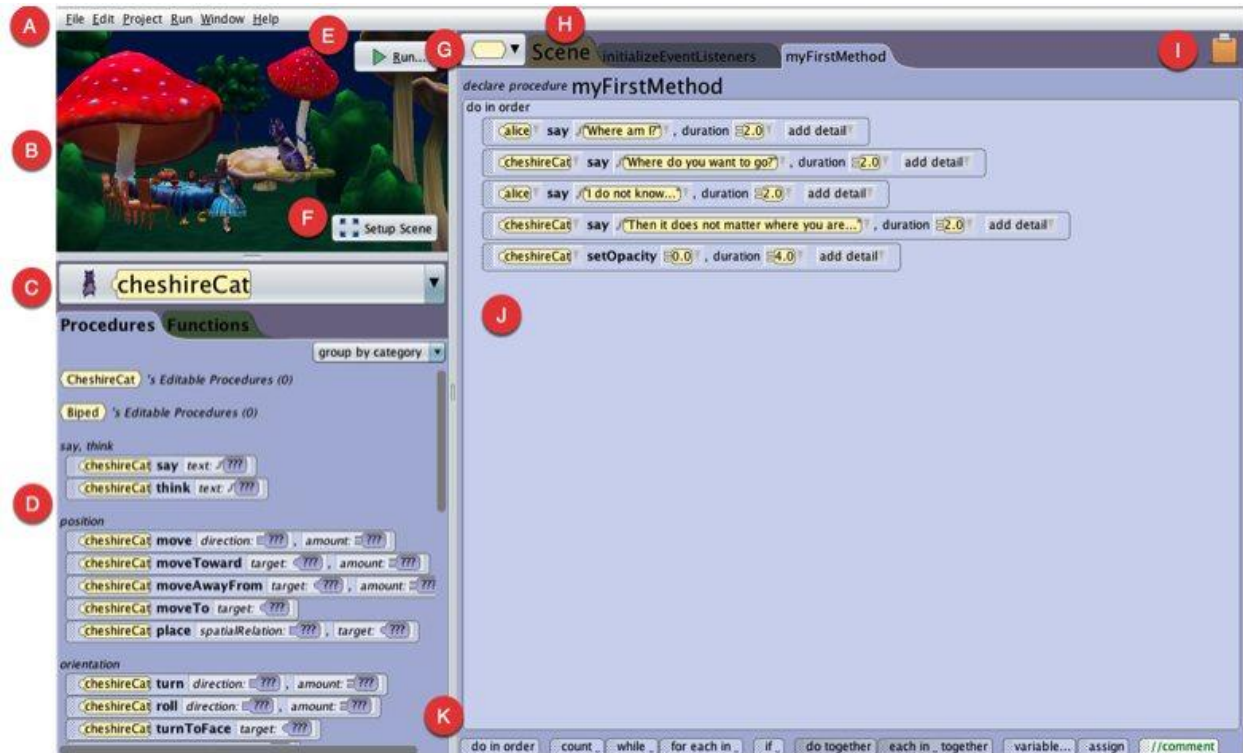
❖ Nguyễn Võ Phi Long

Tổng quan về màn hình làm việc của Alice

1) Màn hình lập trình (Hình 1)	3
A) Thanh Menu (Menu Bar).....	3
B) Khung nhìn (Camera View).....	3
C) Danh sách đối tượng (Object Menu)	3
D) Bảng điều khiển phương thức (Methods Panel)	3
E) Chạy chương trình (Run).....	3
F) Thiết lập cảnh (Setup Scene)	4
G) Danh sách lớp (Class button)	4
H) Thẻ Lớp và thẻ phương thức (Class and Method tabs).....	4
I) Clipboard	4
J) Bảng lập trình (hay bảng biên tập) (Editor).....	4
K) Bảng điều khiển (Control Panel).....	4
2) Màn hình làm việc 3D của Alice (Hình 2)	5
Khung nhìn (Camera View)	5
Thư viện (Gallery)	5
Thiết lập (Properties Panel).....	5

Tổng quan về màn hình làm việc của Alice

1) Màn hình lập trình (Hình 1)



Hình 1: Màn hình lập trình của Alice

A) Thanh Menu (Menu Bar)

Thanh Menu chứa đựng các Menu chức năng, các thao tác thường dùng liên quan đến các lệnh thực hiện tạo đối tượng và biến đổi đối tượng trong chương trình

B) Khung nhìn (Camera View)

Hiện thị khung cảnh đã thiết lập tương ứng với Camera View trong chế độ Thiết lập cảnh (Scene Editor)

C) Danh sách đối tượng (Object Menu)

Hiện thị đối tượng đang được chọn để lập trình. Có thể chọn đối tượng khác trong danh sách.

D) Bảng điều khiển phương thức (Methods Panel)

Mỗi lệnh đại diện cho một phương thức của đối tượng được chọn trong Object Menu có thể được sử dụng trong lập trình. Phương thức là một hành động được thực hiện bởi đối tượng đó.

E) Chạy chương trình (Run)

Chạy chương trình. Ngoài ra có thể chạy chương trình bằng Ctrl + F5

F) Thiết lập cảnh (Setup Scene)

Mở Thiết lập cảnh Alice để tạo ra một thế giới ảo bằng cách thêm và sắp xếp các đối tượng trong một cảnh

G) Danh sách lớp (Class button)

Liệt kê tất cả các lớp có thể chỉnh sửa của các đối tượng khác nhau trong dự án. Điều này cho phép mở các thẻ (tab) cho các lớp khác trong dự án của bạn, các thẻ phương thức cho các lớp đó và thêm các phương thức và thuộc tính khác cho các lớp đó.

H) Thẻ Lớp và thẻ phương thức (Class and Method tabs)

Thẻ Lớp và thẻ phương thức được phân biệt bằng màu: Màu vàng là thẻ lớp và màu tím là thẻ phương thức. Thẻ Lớp cho biết thông tin về lớp đó (các phương thức, cài đặt). Thẻ phương thức (chương trình con: thủ tục hoặc hàm) chứa các phương thức của đối tượng (Lớp). Bất cứ khi nào một dự án Alice được tạo ra hoặc mở ra, Alice luôn mở tab lớp Scene và hai tab phương thức của lớp Scene. Lớp Scene là nơi tạo mã cho dự án thường bắt đầu.

I) Clipboard

Để sao chép cắt dán lệnh

J) Bảng lập trình (hay bảng biên tập) (Editor)

Bảng lập trình sử dụng lập trình cho một thẻ phương thức. Ở đây phương thức và các ô điều khiển được kéo và thả vào vị trí để tạo các lệnh chương trình

K) Bảng điều khiển (Control Panel)

Trong bảng này, mỗi ô thể hiện một câu lệnh để quản lý các lệnh và dữ liệu trong mã chương trình. Hầu hết các khối điều khiển quản lý thứ tự trong đó các lệnh (các câu lệnh phương thức) được thực hiện

2) Màn hình làm việc 3D của Alice (Hình 2)



Hình 2: Màn hình làm việc 3D của Alice

Khung nhìn (Camera View): Hiển thị khung cảnh được xây dựng và các đối tượng được thêm vào.

Thư viện (Gallery): Thư viện chứa các bộ sưu tập các mô hình 3D có thể được sử dụng để xây dựng một cảnh

Thiết lập (Properties Panel): Cung cấp các công cụ để thao tác các đối tượng trong khung cảnh