

Conceptos fundamentales de Java

2-1: Introducción a Alice 3

Proyecto

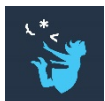
Este proyecto avanzará con el usuario a lo largo del curso. Después de cada lección, habrá más contenido para agregar hasta que se cree una animación completa que puede cargar en YouTube o exportar como un archivo de animación local.

Objetivos de la lección:

- Identificar los componentes de la escena
- Crear y guardar un nuevo proyecto
- Agregar un objeto a una escena
- Comunicar el valor del almacenamiento de varias versiones de una escena
- Codificar una instrucción de programación simple
- Utilizar el comando de copia y deshacer
- Comprender el valor de las pruebas y la depuración

Instrucciones:

1. Abra Alice 3 en la computadora.



Alice 3

2. Cree un nuevo proyecto con la plantilla sea_floor.
3. Vaya al editor de escena.
4. Haga clic en las clases Swimmer en la galería y, a continuación, en las clases Fish para acceder a los modelos de pez.
5. Haga clic en la nueva clase BlueTang (Cirujano azul) y agréguela a la escena utilizando los valores por defecto proporcionados.
6. Confirme que las propiedades del objeto X, Y y Z son 0.00, 0.50 y 0.00.

7. Vuelva al editor de código.
8. Arrastre una sentencia move a la ventana de código especificando backwards y 10 como los argumentos para el pez Blue Tang.
9. Con CTRL + clic, arrastre la sentencia move hacia abajo, debajo de la sentencia actual para realizar una copia de la misma.
10. Cambie el valor del argumento de Backward a Forward.
11. Guarde el proyecto mediante el menú File en un lugar que pueda encontrar fácilmente en su computadora con el nombre Fish_1.a3p.
12. Pruebe la animación haciendo clic en el botón Run.
13. El pez debería moverse hacia atrás 10 metros y, a continuación, hacia adelante 10 metros.
14. Una vez que esté seguro de que el código funciona como se espera, cierre la aplicación Alice 3 con el menú File.
15. Si se le pide que guarde un archivo modificado, diga que sí.