

Conceptos fundamentales de Java

2-2: Agregar y posicionar objetos

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.

Si no ha completado la tarea 1, descargue el archivo Fish_1.a3p que encontrará en Oracle iLearning en la computadora.

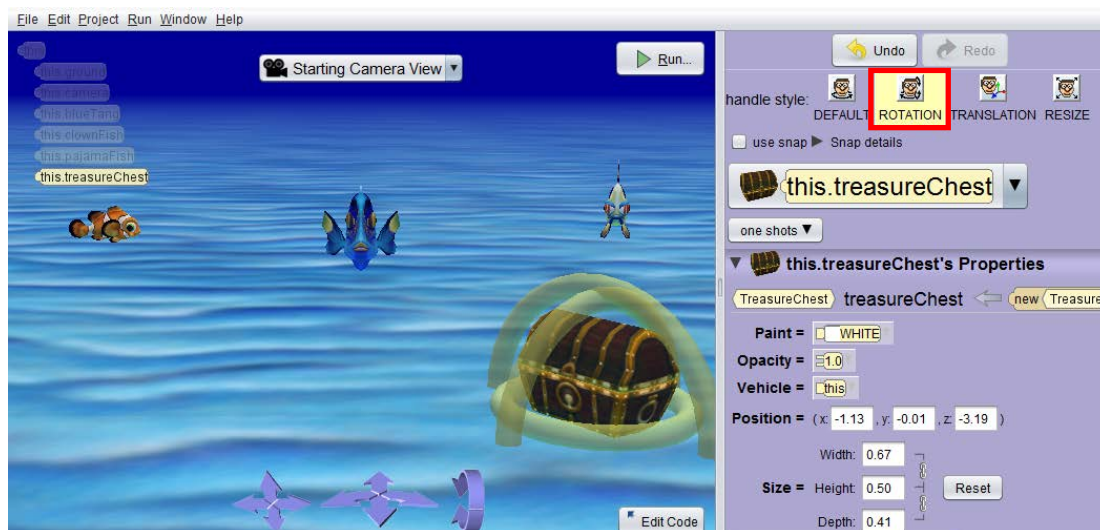
Objetivos de la lección:


- Abrir una versión guardada de un proyecto
- Agregar varios objetos a una escena
- Describir la diferencia entre posicionamiento preciso y posicionamiento de arrastrar y soltar (o impreciso)
- Utilizar un procedimiento de instantánea para posicionar con precisión un objeto en una escena
- Editar las propiedades de un objeto en el editor de escena
- Describir ejes de posicionamiento tridimensional

Instrucciones:

1. Abra Alice 3 en la computadora.
2. Mediante el separador My Projects o el separador File System, busque y abra el archivo Fish_1.a3p.
3. Mediante el comando Save As del menú File, cambie el nombre del archivo a Fish_2.a3p.
4. Asegúrese de que se encuentra en la editor de escena.
5. Vaya al menú fish classes que se encuentra dentro de la opción swimmer classes gallery.
6. Agregue un pez payaso y un pez Pajama (Pijama) haciendo clic en cada uno de ellos y aceptando los valores por defecto. Todos los peces se situarán en el centro de la pantalla.

7. Seleccione PajamaFish en el menú desplegable de la lista de objetos y utilice un procedimiento shot para colocar de forma precisa el pez pajama a 2 metros a la izquierda.
8. Seleccione el ClownFish en el menú desplegable de la lista de objetos y establezca las coordenadas X, Y y Z en los siguientes valores: 2.0, 0.5 y 0.0 respectivamente. Pulse la tecla Intro cuando haya introducido las coordenadas para ejecutar el cambio.
9. Con payasoFish seleccionado, utilice un procedimiento one-shot para aplicar el procedimiento turnToFace en el pez BlueTang (Cirujano azul).
10. Seleccione el pez pajama y utilice el procedimiento turnToFace one shot para girar el pez pajama de modo que se gire hacia la cámara.
11. Seleccione el pez BlueTang desde la lista de objetos y seleccione el controlador de cambio de tamaño. Arrastre la flecha que hay junto al pez BlueTang y apártela del pez para crearlo o codifique los valores de tamaño en la casilla de propiedades utilizando una anchura de 0.60, una altura de 0.67 y una anchura de 1.65.
12. Utilice el separador search en la galería para buscar el cofre del tesoro.
13. Agregue TreasureChest(DEFAULT) al mundo utilizando la configuración por defecto.
14. Gire, cambie el tamaño y coloque el cofre conforme a la siguiente imagen.



15. Mediante la herramienta de conversión, baje el cofre del tesoro de modo que se coloque justo debajo de la superficie del fondo del mar.
16. Utilice el botón Edit Code para volver al editor de código.
17. Utilice el comando save en el menú File para guardar el programa.
18. Utilice el comando exit en el menú File o el botón X () para cerrar Alice 3.