

Java Fundamentals

2-2: Adicionar e Posicionar Objetos

Projeto

Este projeto será desenvolvido por você ao longo do curso. Após cada lição, haverá mais a ser acrescentado, até que seja produzida uma animação completa que você poderá exportar para o Alice Player.

Objetivos da Lição:

- Abrir uma versão salva de um projeto
- Adicionar vários objetos a uma cena
- Descrever a diferença entre o posicionamento preciso e o posicionamento de arrastar e soltar (ou impreciso)
- Usar um procedimento único para posicionar de modo preciso um objeto em uma cena
- Editar as propriedades de um objeto no Scene editor
- Descrever os eixos de posicionamento tridimensional

Instruções:

1. Abra o Alice 3 no computador
2. Usando a guia My Projects ou File System, procure e abra o arquivo Fish_1.a3p.
3. Usando o comando Save As do menu File, renomeie o arquivo para Fish_2.a3p.
4. Verifique se você está no editor de cenas.
5. Vá para o menu de classes de peixe que é encontrado na opção de galeria de classes de nadador.
6. Adicione um ClownFish e um PajamaFish clicando neles e aceitando os valores padrão. Todos os peixes serão colocados no centro da tela.
7. Selecione o PajamaFish no menu suspenso da lista Object e use um procedimento one shot para posicionar de modo preciso o PajamaFish 2 metros para a esquerda.
8. Selecione o ClownFish no menu suspenso da lista Object e defina as coordenadas X, Y e Z como os seguintes valores: 2,0, 0,5 e 0,0 respectivamente. Quando tiver inserido as coordenadas pressione a tecla Enter para realizar a alteração.
9. Com o ClownFish selecionado, use um procedimento one-shot para turnToFace o peixe cirurgião-patela.
10. Selecione o PajamaFish e use um procedimento turnToFace one shot para virar a face do PajamaFish para a câmera.
11. Selecione o peixe BlueTang na lista de objetos e escolha a alça de redimensionamento. Arraste a seta do lado do peixe cirurgião-patela para longe do peixe para codificar os valores de tamanho na caixa de propriedades usando a largura 0,60, altura 0,67 e largura de 1,65.
12. Use a guia Search da galeria para procurar TreasureChest

13. Adicione o TreasureChest(DEFAULT) ao seu mundo usando configurações padrão

14. Gire, redimensione e posicione de acordo com a imagem a seguir.



15. Usando a ferramenta de movimentação, abaixe o baú do tesouro de modo que ele fique abaixo da superfície do fundo do mar.

16. Use o botão Edit Code para voltar para o editor de código.

17. Use o comando Save do menu File para salvar o programa.

18. Use o comando Exit do menu File ou o botão X () para fechar o Alice 3.