

Fundamentos de Java

2-4: Rotação e Randomização

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:

- Correlacionar as instruções do storyboard com as tarefas de execução do programa
- Adicionar uma instrução de controle ao editor de códigos

Instruções:

1. Abra o Alice 3 no computador.
2. Usando a guia My Projects ou File System, procure e abra o arquivo Fish_3.a3p.
3. Usando o comando Save As do menu File, renomeie-o para Fish_4.a3p.
4. Se você ainda não estiver no editor de código, use o botão Edit Code para ir para o editor de código.

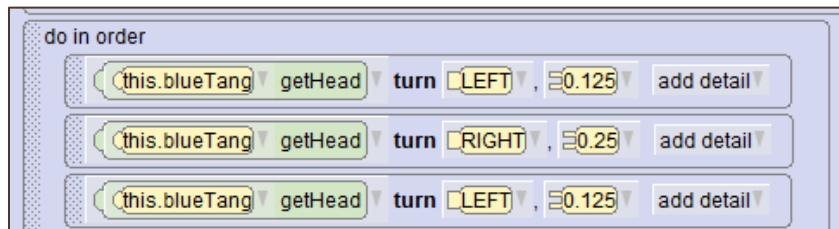
Nesta lição, você adicionará um movimento ao todo e às subpartes dos objetos em sua animação.

5. Para tornar a sua animação mais envolvente e realista, você pode mover as subpartes de seus modelos de personagem. No menu da lista de objetos, escolha o peixe palhaço e, em seguida, usando os menus de subpartes, escolha getRightFrontFin no menu de articulações.
6. A nadadeira frontal deve virar para trás antes que o peixe nade, então, arraste um procedimento turn para cima do primeiro comando de movimento no bloco de código do peixe palhaço usando backwards e 0,125 como argumentos.
7. Você quer que a nadadeira vire enquanto o peixe está movendo para frente para parecer que a nadadeira está impulsionando o peixe. Adicione uma instrução do together abaixo da instrução fin turn.
8. Arraste a instrução move forward para baixo da instrução de controle do together
9. Usando o método de CTRL + clique do mouse, arraste a instrução fin para a do together e altere o argumento de direção para forward. Observação: Para usuários de Mac, use o método OPTION/ALT e o método arrastar para copiar o código.

10. Complete o processo até que o código corresponda à seguinte imagem:



11. Quando você testar a animação, verá que o peixe palhaço começa e para de se mover abruptamente. Para alterar isso, clique no botão add detail, escolha o estilo de animação e escolha começar abruptamente e começar suavemente.
12. Faça o mesmo para a outra instrução move nesse bloco de código.
13. Ao terminar de nadar, o peixe cirurgião-patela deve balançar a cabeça e dizer "chega de nadar por hoje!" Arraste outra instrução do in order para abaixo do código existente.
14. Selecione a função get head do peixe cirurgião-patela e adicione as três instruções turn a seguir.



15. Selecione o peixe cirurgião-patela no menu de objetos e adicione um procedimento say que faça com que o peixe diga "Chega de nadar por hoje!" Adicione isso abaixo da instrução final turn.
16. Adicione um comentário ao código de bloco explicando que o peixe cirurgião-patela balançará a cabeça e exibirá uma mensagem na tela
17. Salve seu programa.
18. Feche o Alice 3.