

Fundamentos de Java

2-1: Introdução ao Alice 3

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:

- Identificar os componentes da cena
- Criar e salvar um novo projeto
- Adicionar um objeto a uma cena
- Comunicar o valor de salvar várias versões de uma cena
- Codificar uma instrução de programação simples
- Usar o comando copy e undo
- Entender o valor de testar e depurar

Instruções:

1. Abra o Alice 3 no computador.



2. Crie um novo projeto usando o modelo sea_floor.
3. Vá para o editor de cenas.
4. Clique nas classes Nadador da galeria e, em seguida, nas classes Peixe para acessar os modelos de peixe.
5. Clique na nova classe Peixe cirurgião-patela e adicione-a à cena usando os valores padrão fornecidos.
6. Confirme que as propriedades do objeto X, Y e Z são 0.00, 0.50 e 0.00.
7. Volte para o editor de cenas.
8. Arraste uma instrução move para a janela do código especificando backwards e 10 como os argumentos para o peixe cirurgião-patela.
9. Com (CTRL + clique do mouse) arraste a instrução move para baixo da instrução atual para fazer uma cópia dela.
10. Altere o valor de argumento de Backward para Forward.
11. Salve seu projeto usando o menu File em um local que você possa encontrar com facilidade no computador e forneça o nome Fish_1.a3p.

12. Teste sua animação clicando no botão run.
13. Seu peixe deverá se mover 10 metros para trás e 10 metros para frente.
14. Assim que você tiver certeza de que seu código funciona conforme o esperado, feche o aplicativo Alice 3 usando o menu File.
15. Se for solicitado que você salve um arquivo modificado, clique em Yes.