Klasa II SP

Lekcja 18

Temat lekcji: Programowanie historyjki (animacji) – dzień i noc.

Podstawa programowa: EI/1-1),2),3)/2-1),2),3)/3-1),2)/4-1)

Utrwalenie celów i efektów z poprzednich lekcji.

Cele:

- Pojęcie: prędkość nieskończoność (niezauważalnie dla oka człowieka).

Efekty, uczeń:

- Potrafi zastosować „prędkość nieskończoność” (niezauważalnie dla oka człowieka).

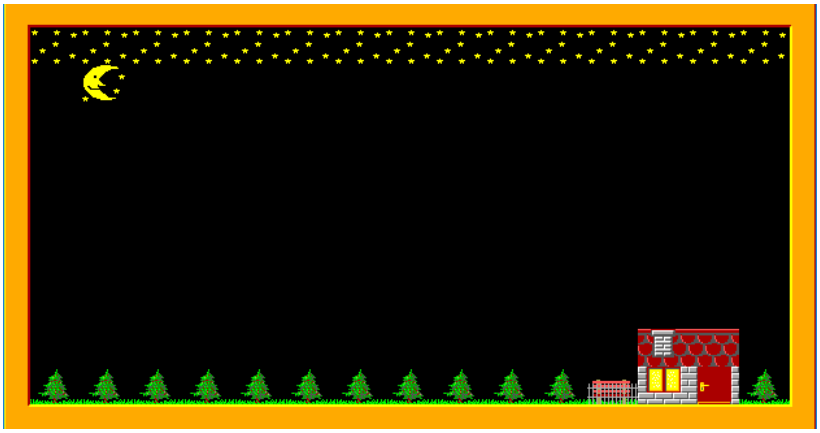
Przebieg lekcji:

Zadanie 18

Napisz program, który wyświetli dwie sceny, jedna po drugiej w krótkim odstępie czasu (np. 3 sekundy). Pierwsza scena ma pokazać dzień a druga noc tak jak na rysunku:

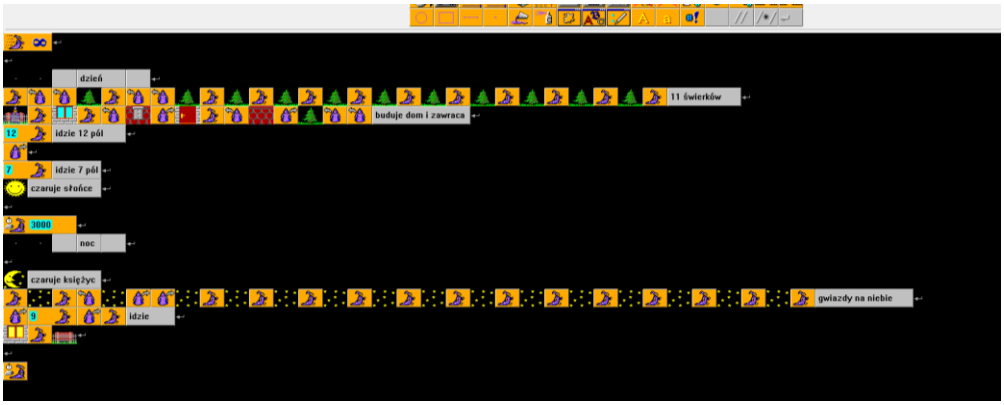
Pierwsza scena:

Druga scena:



© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

Rozwiązanie zadania:



Zadanie wykonujemy najpierw przy prędkości 7, postać tworząca scenę cały czas jest widoczna.

Po zakończeniu programu zmieniamy wartość prędkości z 7 na nieskończoność.

Wyjaśniamy uczniom, że nieskończoność to tak szybko, że nie widać, jak postać się porusza, scena powstaje w jednej chwili.

Polecenie nieskończoność powoduje też, że postaci nie widać po zakończeniu wykonania sceny.

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień