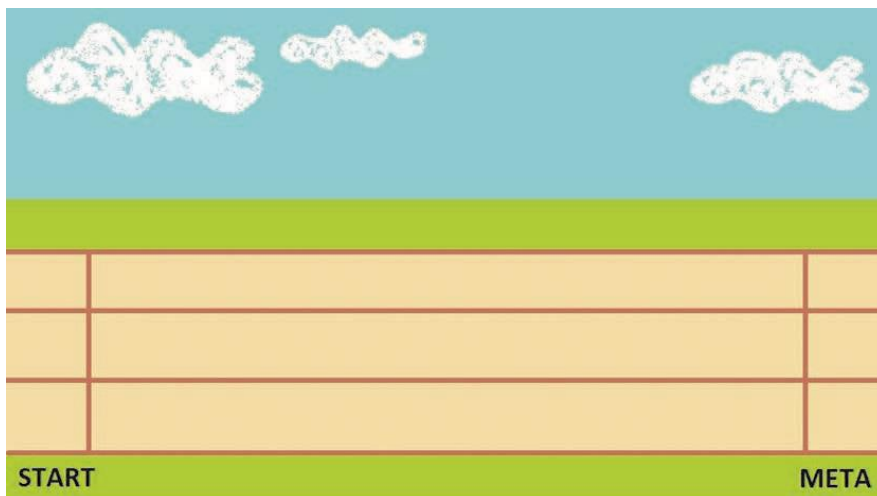


Informatyka klasa V 01.06.2020

Temat: Bieganie po ekranie – Podsumowanie pracy z programem Pivot Animator

Karta pracy

1. Uruchom program Pivot Animator, a następnie wykonaj polecenia.
 - a) Ustaw wymiary animacji: szerokość 900px, wysokość 500px.
 - b) W programie graficznym utwórz następujące tło (powinno mieć takie same wymiary jak animacja w programie Pivot):



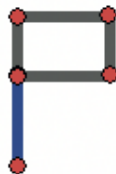
- c) Rysunek zapisz jako plik png pod nazwą *tło*.
 - d) Wczytaj tło do animacji
2. Stwórz następujące figury:

a) ślimak



segmenty statyczne:
skorupa i czułki

b) flaga

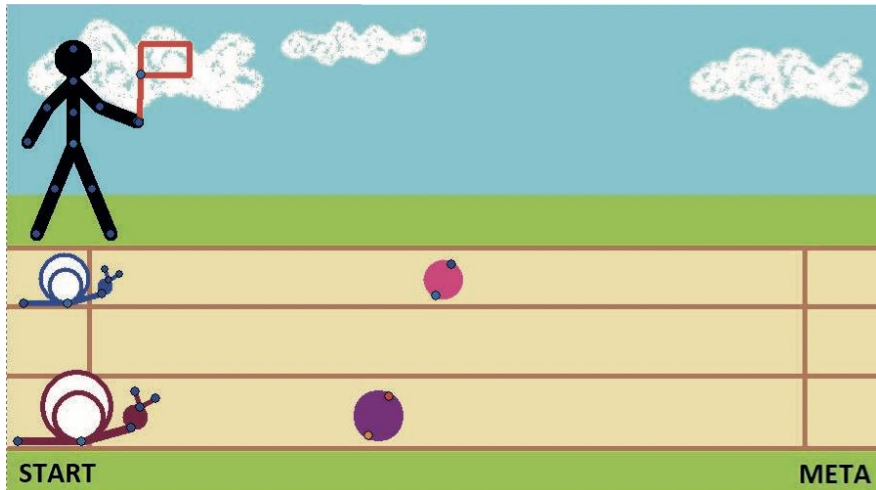


segmenty statyczne:
tkanina

c) przeszkoda



3. Dodaj figury do animacji.
 - a) Ustaw przeszkody na torze. Zmień ich kolory. Przeszkoda na pierwszym torze powinna być trochę większa od tej z tyłu.
 - b) Wstaw dwie figury ślimaków. Zmień ich kolory – każdy ślimak powinien być innego koloru. Dopasuj ich rozmiar do szerokości toru. Ślimak na pierwszym torze powinien być trochę większy od tego z tyłu.
 - c) Wstaw flagę i ustaw ją w takim miejscu, aby patyczak trzymał ją w ręce. Zmień kolor flagi na czerwony. Dopasuj jej rozmiar do wielkości patyczaka.



4. Dodaj pierwszą klatkę do animacji i zapisz projekt jako plik programu Pivot pod nazwą *Wyścig_ślimaków*.
5. Utwórz animację przedstawiającą wyścig ślimaków według planu poniżej:
 - a) sędzia wchodzi na trawę nad torem i zatrzymuje się przy linii startu,
 - b) na tor wpełzają ślimaki i zatrzymują się przed linią startu,
 - c) sędzia unosi flagę, chwilę trzyma ją w górze, a następnie opuszcza, czyli daje sygnał do startu,
 - d) ślimaki ruszają,
 - e) gdy ślimaki napotkają przeszkodę, ślimak na torze bliżej sędziego próbuje ją przepchnąć, a drugi ślimak przepęła nad nią, dzięki czemu wygrywa.

Pamiętaj, aby ruchy postaci były płynne.
6. Zapisz wprowadzone zmiany. To już ostatnia praca na ocenę w tym roku szkolnym. Na jej wykonanie masz dwa tygodnie czasu. Chcę umożliwić osobom, które nie pracowały systematycznie nadrobienie wszystkich zaległości w tym tygodniu (wystawianie ocen).