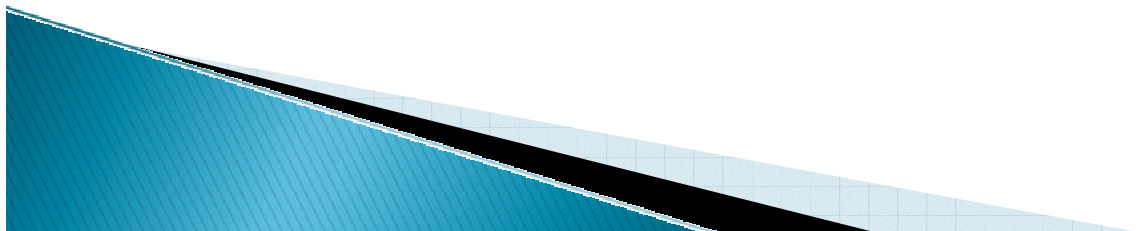
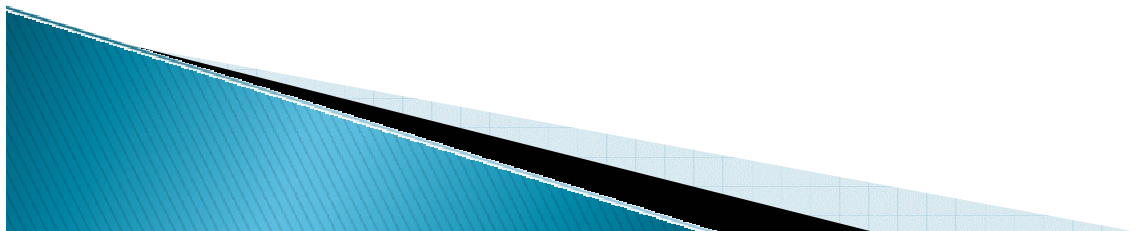


Plošča za metode in drevo predmetov (Methods Panel & Object Tree)



Vsebina

- ▶ Drevo predmetov (Object Tree) v urejevalniku prizora (Scene Editor)
- ▶ Instance List in Code Editor
- ▶ Methods Panel
- ▶ Ancestry & Class Hierarchy



Urejevalnik prizora -- Object tree

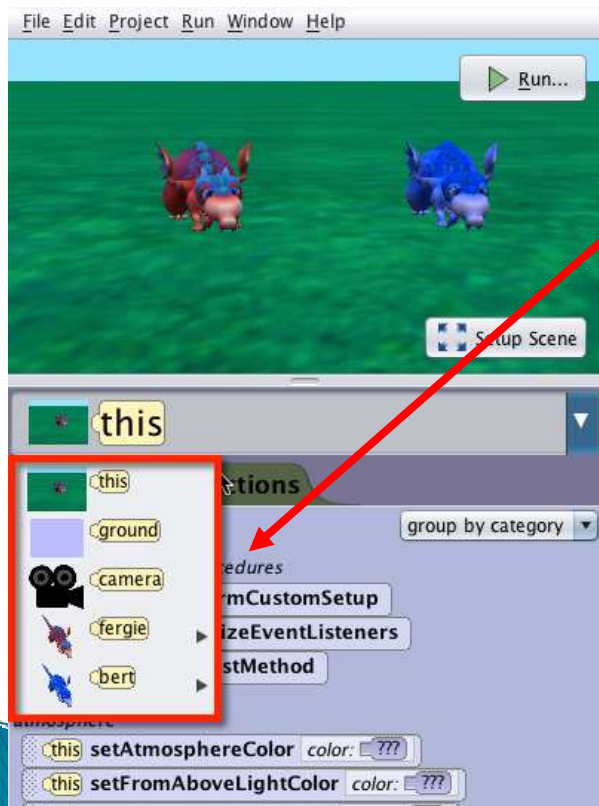
V urejevalniku prizora je izdelano drevo predmetov, ki kaže vse predmete, ki so na prizoru.



Kliknite na *Edit Code* za prehod na urejevalnik izvorne kode: Code Editor

Urejevalnik izvorne kode – Code Editor – Object list

V urejevalniku izvorne kode je spisek predmetov v padajočem meniju pull-down menu.



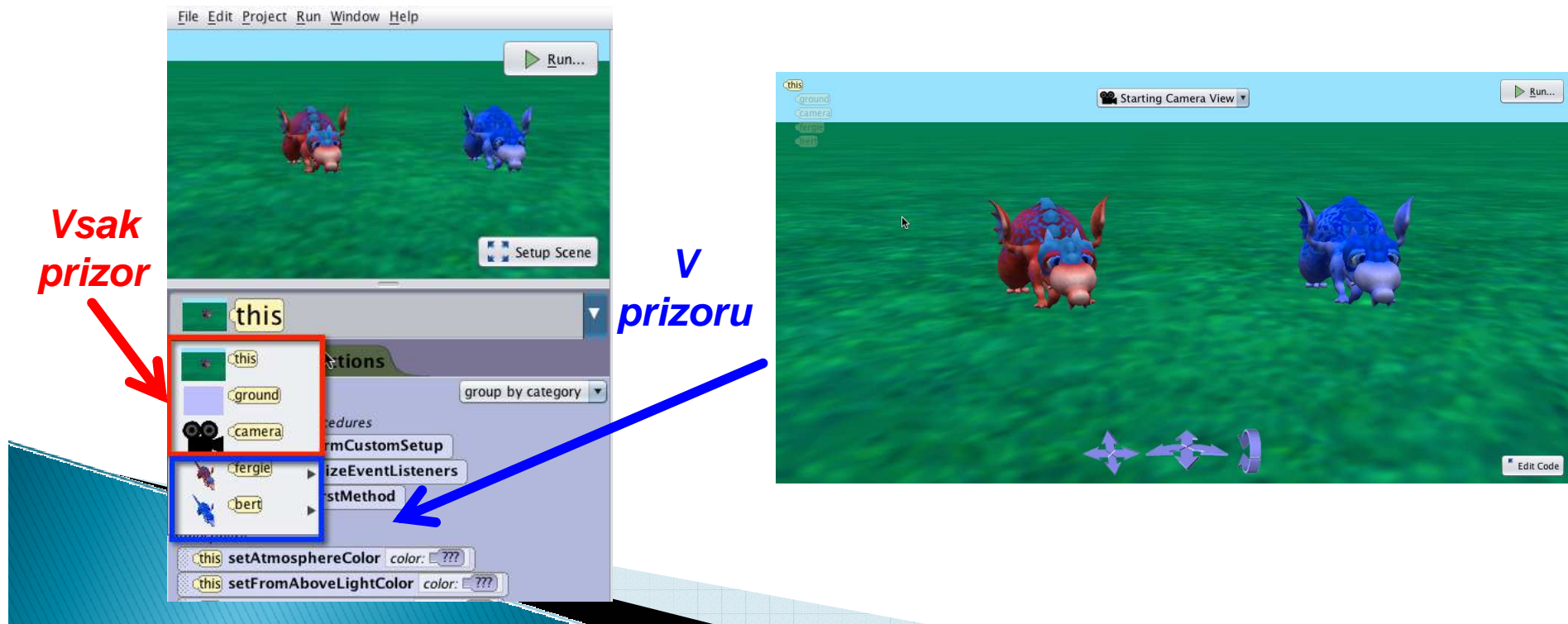
Drevo predmetov



Menu predmetov

Alice svet

- Vsak svet Alice ima prizor (this), tla (ali vodo), in kamero.
- Predmeti, ki jih izdelate se dodajo na spisek (list).



Plošča metod

- V urejevalniku kode ima plošča metod niz ploščic.
- Vsaka ploščica opisuje eno akcijo predmeta

Plošča metod



The screenshot displays a game engine interface. At the top, there is a 3D scene with two characters, one red and one blue, on a green field. Below the scene is a toolbar with buttons for 'Run...' and 'Setup Scene'. The main area shows a code editor for a character named 'fergie'. The editor is divided into 'Procedures' and 'Functions' tabs. Under 'Functions', there are several categories of actions: 'say, think', 'position', and 'orientation'. Each category contains several blocks with parameters, such as 'fergie say text: ???', 'fergie move direction: ???, amount: ???', and 'fergie turn direction: ???, amount: ???'. A red box highlights the 'Functions' section, and a red arrow points from the text 'Plošča metod' to this section.

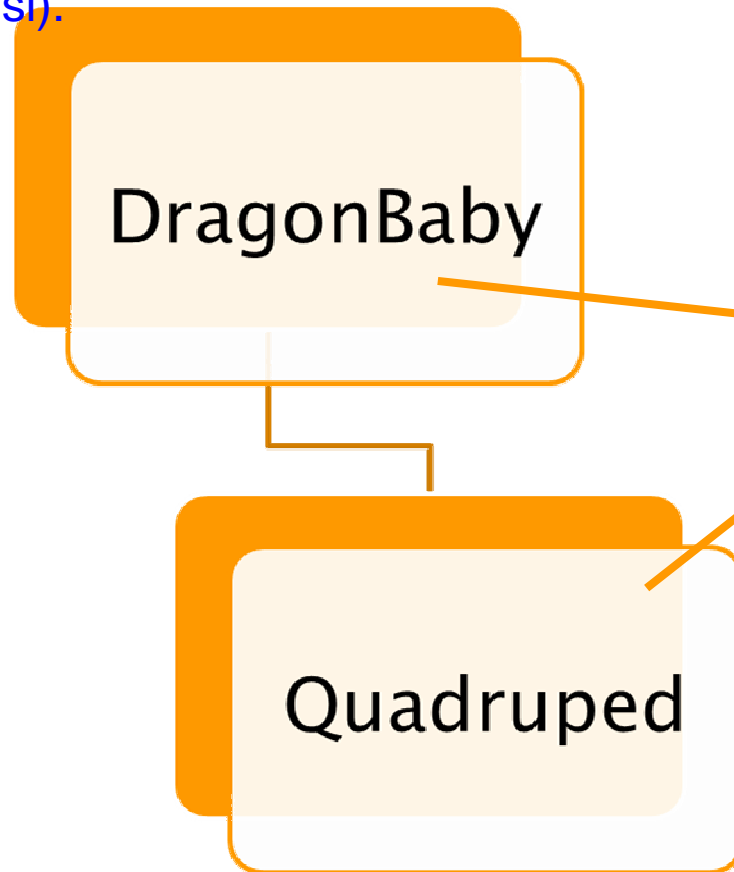
Predniki

- Vsak predmet na prizoru je instanca razreda, ki pripada družini razredov.
- Razredni predniki so prikazani v plošči metod (methods panel).



Dedovanje: vrstni red

Predniki so lahko urejeni od najbolj specifičnega do najbolj generičnega (pofobno kot najmlajši do najstarejši).



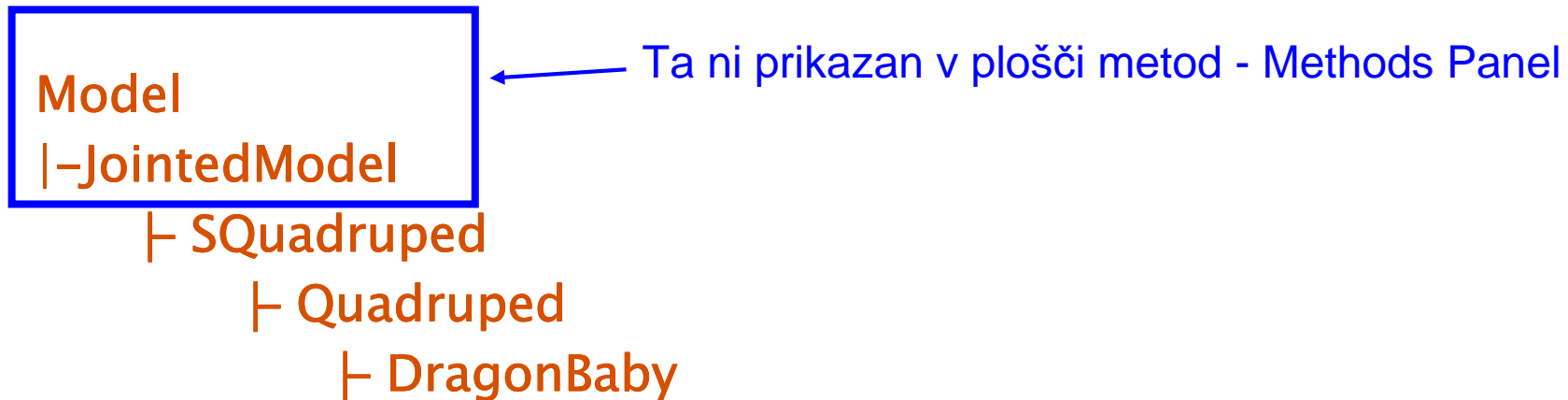
Zakaj nas to zanima?

- Niz prednikov nam pove, da je *fergie* instanca razreda *DragonBaby*...
 - ▶ **Deduje vse latnosti in metode** razreda *Quadruped*



Hierarhija razredov

V računalništvu pogosto uporabljamo abstraktno predstavitev razrednega dedovanja, ki jo imenujemo hierarhija razredov – **class hierarchy**.



fergie NI v hierarhiji razredov - class hierarchy, ker fergie je predmet in NI razred.

