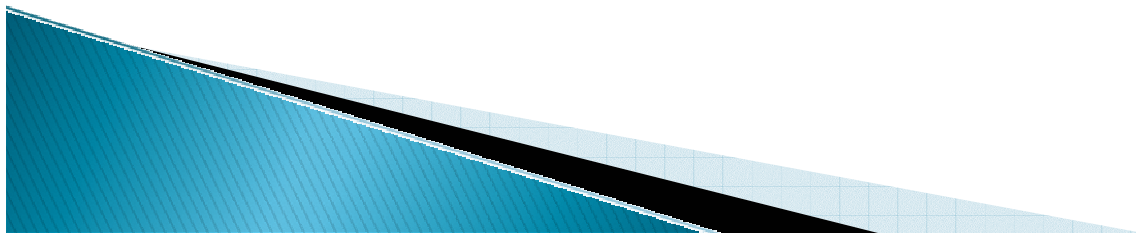


Razredi in Predmeti

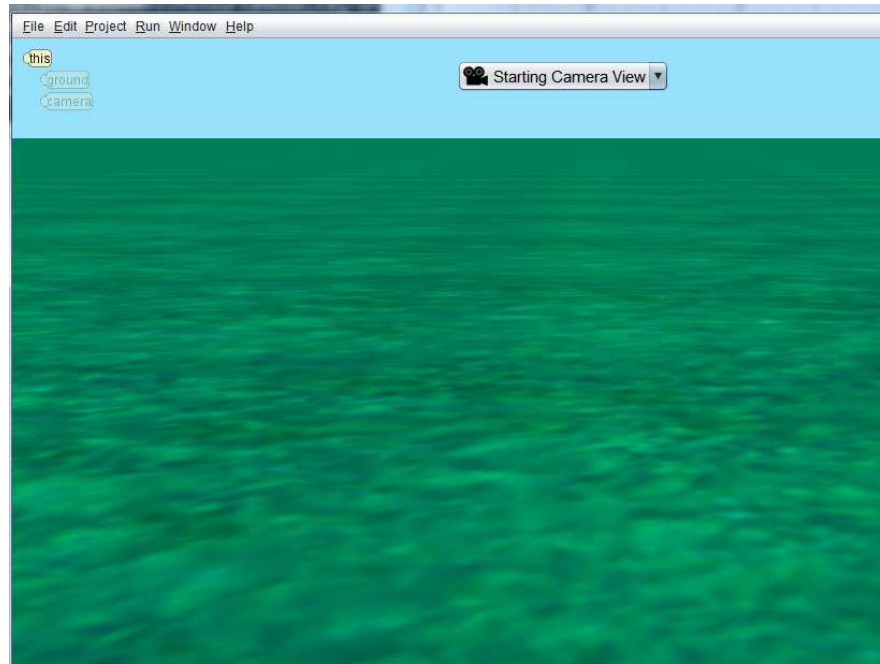


Overview

- Svet v Alice
- Razredi
- Predmeti

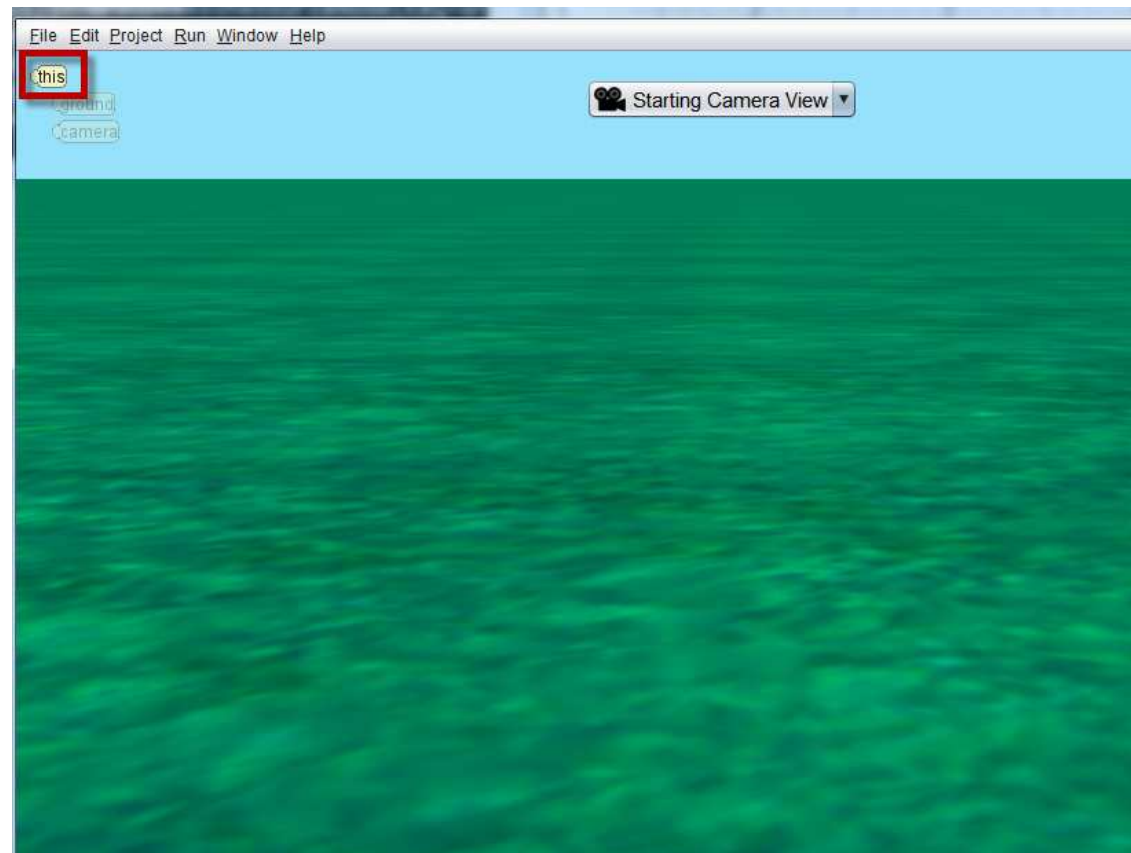
Svet v Alice

Projekt (An Alice project) izdelava virtualni **svet**.
Primarna komponenta sveta je prizor (scene),
prikazana v urejevalniku prizora (Scene
Editor).



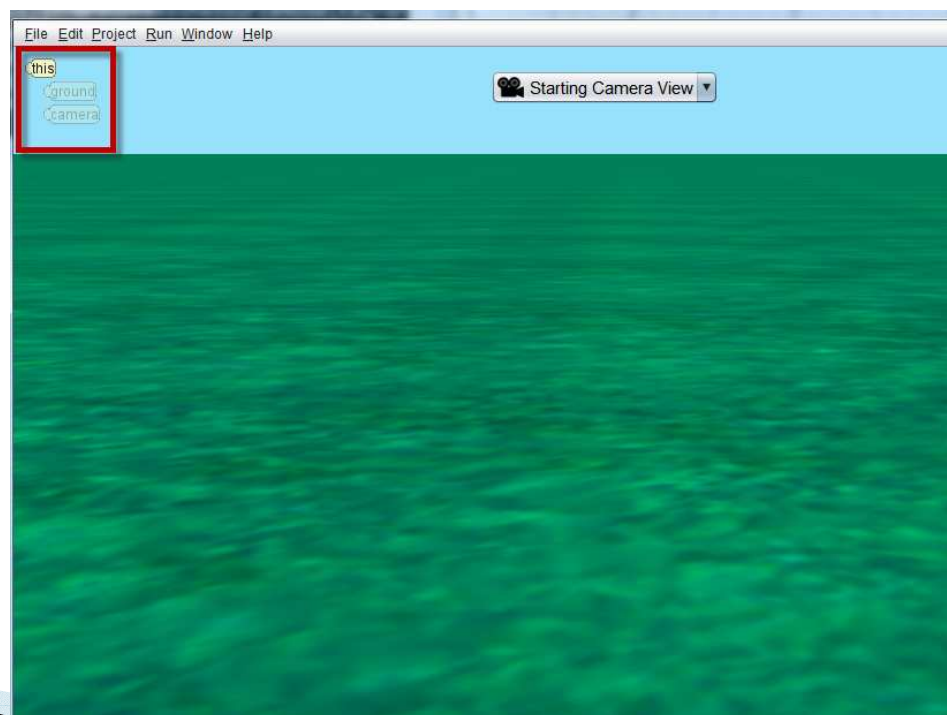
this

- Trenutna scena je poznana kot “this” prizor



Komponente prizora

- Scena ima vedno kamero in podlago (ground surface) (ki je lahko trava, pesek, kamenje, ali celo voda)
- Ostali predmeti se dodajajo na sceno.



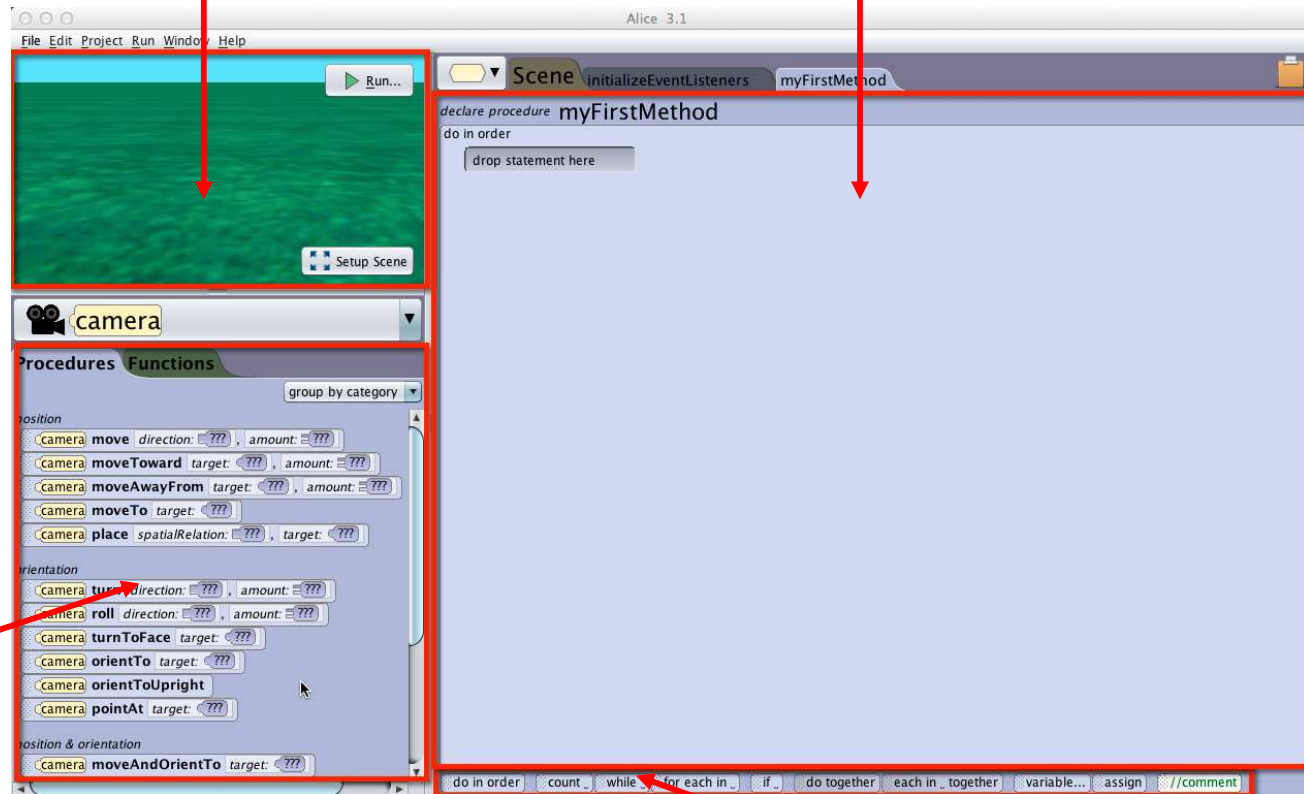
Urejevalnik izvorne kode (code editor)

Pogled prizora (Scene view)

Urejevalnik (Code editor)

Tukaj je napisan program za animacije ali igre

Metode (Methods panel)

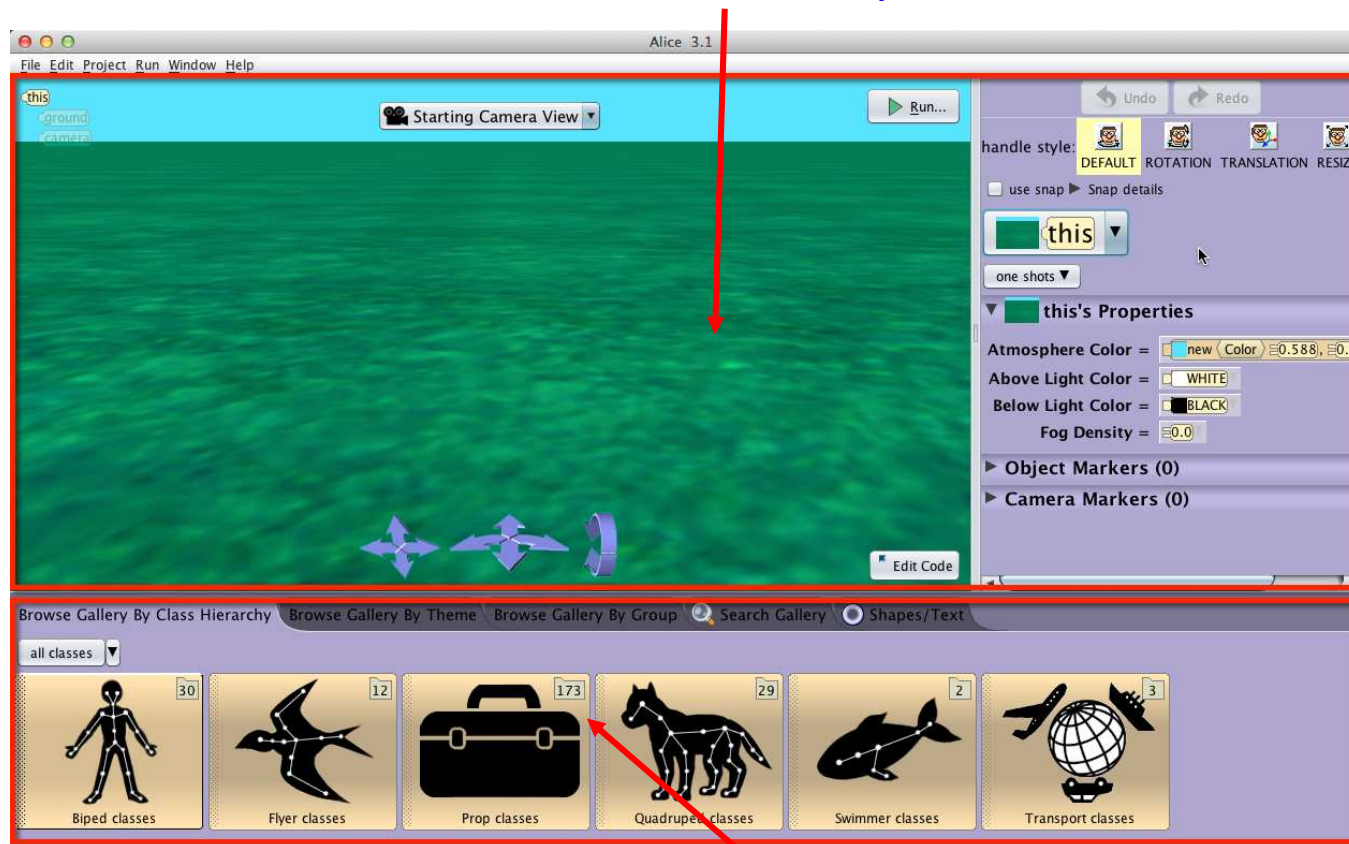


Kontrolne ploščice (Control tiles)

Urejevalnik prizora

Tukaj naredimo animacijo

Plošča za nastavitev prizora



Galerija, predmeti so shranjeni v razredni hierarhiji

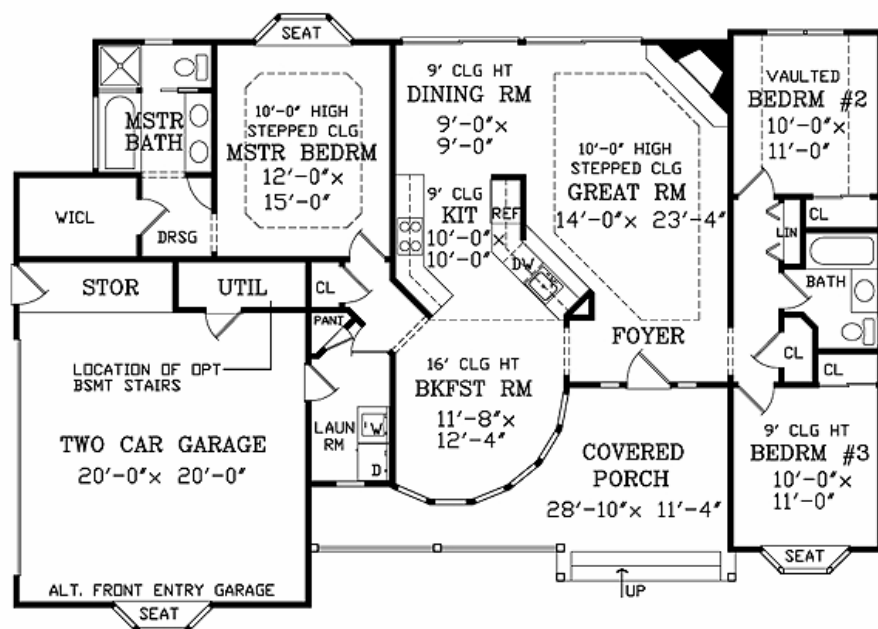
Razredi

- ▶ Vsak 3D model je vnaprej napisan razred (**class**)
- ▶ Razred v Alice definira:
 - **Načrt za izdelavo novega predmeta** v prizoru
 - **Akcije**, ki jih lahko izvaja nek predmet razreda



Analogija z arhitekturnim načrtom

- ▶ Razred v Alice je podoben arhitekturnemu načrtu za izdelavo hiše.
 - Ni prava hiša, je načrt za izdelavo hiše.



Predmeti v Alecie

- ▶ Primerek razreda je *predmet*
- ▶ Izdelajmo predmet v prizoru!



Copyright 2012 Wanda Dann, Don Slater
All rights reserved
Prevedel in oplemenitil Jernej Vičič

Herarhija razredov

- Na tej plošči so razredi razvrščeni predmeti premikajo po prizoru.
- Vsaka mapa z razredi je kot predal v predalniku, razredi enakega tipa so zbrani skupaj. stored.



Dvonožnik - biped (hodi po dveh nogah)

Letalec - flyer (ima krila in lahko leti)

Štirinožnik - quadraped (hodi po 4 nogah)

Plavalec – swimmer (živi v vodi in plava)



Izbira mape razreda

Izberi **cmapo razreda** za tip predmeta, ki ga želiš dodati na prizor.

*V tem primeru je izbrana mapa četveronožcev – **Quadruped classes**.*



Quadruped



Izbira razreda

S klikom izberemo želeni razred, v tem primeru *DragonBaby*.

10 različic predmetov *DragonBaby*



Select class

- Razred *DragonBaby* ima 10 različnih barv.
- Izberemo eno, Alice bo samodejno izdelal nov predmet na osnovi razreda *DragonBaby*.



Dodamo predmet *DragonBaby* na prizor

Vpiši ime novega predmeta na osnovi BabyDragon



Primerek / predmet

- Izdelali smo nov primerek razreda BabyDragon in ga poimenovali *fergie*.
- Primerek razreda imenujemo **predmet**.



Predmeti istega razreda

- Prizor lahko vsebuje več predmetov istega razreda.
- Primer: *fergie* in *bert* sta različna predmeta (primerka) istega razreda BabyDragon. Različni predmeti imajo različna imena in imajo lahko različne barve.

