

ALICE 2.0

Consta de 4 tutoriales, los cuales aparecen en un mismo cuadro de diálogo. Este cuadro de diálogo principal consta de 4 hojas:

- a. Tutorial
- b. Creación de Mundos
- c. Plantillas
- d. Ejemplos

La pantalla principal consta de 5 áreas que sirven para conformar el ambiente. Enumeradas en forma horaria:

- a. Eventos
- b. Métodos
- c. Variables del Objeto
- d. World (Conjunto de Objetos que configuran el mundo elegido)
- e. Escenario del mundo – Cuando se presiona “Play” se hace zoom y ocupa toda la pantalla.

Tutorial 1

Los pasos de trabajo a seguir son:

1. Como usar el Tutorial.
2. Muestra las partes del mundo
3. Se muestra como se resalta el lugar que se debe usar, o se está usando.
4. Cuando se lee o muestra un elemento del world (slide 5) se ve resaltado en rojo.
5. Alice (slide 6) es un programa para construir mundos virtuales con la manipulación de objetos 3D. A los cuales se los dota de movimientos, atributos, operaciones que se mueven de acuerdo a una lógica prefijada para el world elegido.

6. Se inicia un tour por las cinco áreas de la interfase, todas orientadas a construir el world.

7. La 1er ventana del mundo, permite ver que el mundo se está construyendo (“escenario del world”).

8. (slide 9) Zona del World, nos permite ver el listado de objetos que componen a ese mundo.

9. (slide10) Baja hacia el área de detalle de cada característica de cada objeto del mundo. Son tres campos:

- a. Propiedades del Objeto.
- b. Los métodos u operaciones del Objeto.
- c. Funciones.

10. (slide 11) Area de Edición. Permite seguir la construcción del Objeto en el mundo elegido, agregando o cambiando elementos del world.

11. (slide 12) Area de eventos, caundo se le dice a Alice como crear objetos con determinadas características.

12. (slide 15) To Play – nos permite ver la ejecución del mundo.

13. Luego de ejecutar Play, aparece una nueva ventana con cinco botones y 1 cuadro de diálogo de velocidad. Se para con stop. Podemos probar la evolución de los Objetos.

14. (slide 17) Vamos a agregar más complicación al mundo.

15. (slide 18) Vemos las dos rutinas de acción (ambos son métodos)

a. IceSkater.prepare to skate: “ Permite ver la pisición de inicio del skater”.

b. Ice Skater.do simple spin: “ Permite dar la vuelta”.

16. (slide 19) Nos dice que antes de modificación el skater debe saber que quiero hacer.

17. (slide 20) Me voy al world y selecciono Ice.skater para ver las acciones. “seleccionar I”.

18. En el Area de detalle (slide 21) veré información tal como:

- a. skate
- b. vuelta.
- c. simple vuelta.
- d. skate retroceso.
- e. salto.

19. (slide 22) Hacemos click sobre los métodos anteriormente listados (slide 23) Me permite saber que hacer.

20. (slide 23) Le damos dos pasos antes de comenzar la vuelta. Vamos a “How many steps”, que me da el Número de Pasos.

21. Se abre el 3er espacio para habilitar el número de vueltas, coloco 2.

22. Arrastro (slide 25) el Objeto “ How many Steps” a la 3er zona y la coloco como el 3er método u evento; y le doy 2 pasos antes de la vuelta.

23. (slide 27) hacemos “Play”, y se ven los dos pasos luego de la vuelta.

24. (slide 28) cambiamos el orden de las operaciones del método. Le hago dar dos pasos y luego la vuelta.

25. (slide 31) hago que el skater retroceda luego de la vuelta, 1 paso.

26. (slide 33) Hago que pegue un salto similar al anterior; y lo coloca de la operación `IceSkater.skatebackwards`.

27. (slide 35) Hago Play. Entonces indicar a los alumnos todas las operaciones nuevas que realizará el objeto.

28. (slide 37 a slide 40) final del Tutorial 1.

Tutorial 2

1. (slide 1) Como aprender a enseñar Alice y su mundo a construir y los Objetos que lo componen.
2. (slide 2) Inicia una historia a construir. Conejo que duerme la siesta, es interrumpido por el sonido de un celular. Aquí se crearon nuevos métodos para agregarlos a la historia.
3. (slide 6) Vemos el listado de métodos (naptime es siesta). Existen 10 métodos.
4. (slide 7) Creamos un método “conejo aprieta celular”. Vamos a botón crear un nuevo método (Slide 8).
5. El nuevo método tiene como nombre “bunny squashes phone”.
6. Voy a presionar el botón “edit”, del nuevo método. Entonces en (slide11) me abre un editor para detallar las operaciones.
7. (slide13) debemos enseñar a que bunny sepa hacerlo, por ello presiono, “world” y voy a bunny, entonces me abre la ventana de detalle del método.
8. (slide15) Frecuentemente los objetos que pertenecen a Alice, no quieren saber como hacer las cosas, pero con una simple animación es posible enseñarle las operaciones que pertenecen al método.
9. (slide16) enseñamos a bunny a saltar, caer y apretujar al celular.
10. (slide17) movemos desde la ventana de métodos hacia la de secuencia de métodos (ventana a la derecha), “bunny move”, allí lo abro y elijo mover un 1m.

11. (slide 19) hacemos movimientos compuestos up y down, para que salte sobre el celular.
12. (slide 21) Agregamos “bunny squashes phone” a nuestra historia.
13. (slide 22) Hago clic en la historia. “world. Defending. Naptime.story”.
14. (slide 24) Voy al world y hago clic para que se abran los métodos del mundo de bunny, y luego llevo el nuevo método a la historia. (a la derecha de los métodos)
15. (slide 29). Compusimos un up-down lento, ahora vamos a modificar la velocidad.
16. (slide 30) Vamos al método creado “bunny squashes...”, allí cambiamos la velocidad de up-down, para ello modificamos el tiempo, presiono el botón “more”, y elijo una duración de .25, tal que en las dos operaciones hago up de .25 y down de .25.
17. (slide 39) vamos a hacer que bunny aplaste al celular. Para ello voy a world (superior izquierda) y selecciono “cellphone”. Se abre la edición de operaciones del Objeto celular. Allí elijo “squash”.
18. (slide 42) movemos de “squash” abajo del salto de bunny. A la ventana derecha.
19. Hago “play” para ver como funciona.
20. Podemos agregar más métodos a la historia.
21. (slide 46) Hago clic en “world.defending.naptime.story” y lo edito, veo asi la evolución de la historia de bunny.

22. (slide 48) determinamos que a bunny le faltan un par de métodos para terminar la historia.

23. (slide 49) Voy a “world” y hago click, entonces se despliega en un conjunto de {métodos}.

24. (slide 51) voy al método “bunny.shrug and hop away”. Que es que bunny sacude y levanta de nuevo.

25. (slide 52) Hago lo mismo con “mostrar y final de pantalla”.

26. (slide 55) Vemos que podemos mejorarla. Entonces vamos a métodos y abrimos “bunny shushes the phone”, bunny acalla el teléfono. Lo editamos y modificamos sus características.

27. (slide 60) Voy al world y veo las partes que componen el cuerpo de bunny. Su cuerpo, su pecho, y de ellos selecciono el brazo derecho. Hago click y edito los métodos del brazo derecho.

28. (slide 65) selecciono “girar brazo” y con ello logro que agite los brazos.

29. En este tutorial 2, se pudo ver como:
a. Se crean nuevos métodos.
b. Como abrir y completar los métodos.

Tutorial 3.

1. Este tutorial se encuentra orientado a que aprendamos a que Alice responde a ordenes del Mouse o del teclado.
2. Siempre que tengamos Java (Sun) instalado.
3. En este mundo los pingüinos cantan una canción y luego pueden cantar modificando su secuencia, sus tonos, etc.
4. Surge la pregunta sobre que haría a la escena de pingüinos cantando la canción (slide 4).
5. Nos dirigimos a crear nuevos Eventos (que sufren los objetos). Vamos a “world.penguins.sing song” (slide 5). Aquí nos dice que cuando el mundo de Alice se inicia debe ejecutar “world.penguins.sing....”.
6. (slide 7) Vamos a hacer que cambien los métodos que se ejecutan al inicio
7. (slide 8) Debemos definir que puede hacer este mundo. Por ello voy a world y puedo ver los métodos que afectan al mundo pingüino.
8. (slide 11) voy a la opción “penguins.sing scale” que permite que el mundo comience. Lo traslado hacia Eventos (ventana superior derecha)
9. (slide 16) Voy a agregar un nuevo evento que se activará cuando presione una tecla del teclado.
10. (slide 17) Voy a crear un nuevo Evento. “Create new events”. Tipeo “when a key is typed”, que es una de las opciones que se abren al hacer click sobre “create new...”
11. Por defecto (slide 19) ese Evento dice que cuando se tipee una tecla el Alice World no hace nada. En (slide 20) voy a “detalles del mundo” y coloco en ese lugar “penguins

sing song” que he traído desde la ventana inferior izquierda, sobre “nothing”. Con todo esto estoy modificando la secuencia general de ejecución de todos los Eventos.

12. (slide 25) Aquí se hace que el evento se active con un click del mouse. Uno por cada Pingüino. Entonces voy a “Create new event” (slide 26).

13. (slide 27) Elijo “Cuando el mouse hace click sobre algún objeto”. En el (slide 28) me dice que debo ir a “método” y trasladar “penguin sing note”, hacia el Evento “when mouse is clicked...”. Después de ello elijo que sea el pingüino azul (slide 31) y paso a ejecutar sobre el blue-penguin.

14. (slide 34) Extiende la capacidad de que por cada click que haga sobre cualquier otro pingüino, toque la nota del azul.

15. Voy a Blue penguin y hago click. Entonces elijo “expressions”. Selecciono “Objet” bajo el cursor del mouse.

16. Hago click sobre “anything” y le digo que el Objeto cante esa nota. Sólo que el pingüino seleccionado canta su nota y el resto permanecen callados. Entonces cada uno al ser clickeado canta su única nota.

17. Ahora señalamos los 3 botones de “play, stop y record” (slide 39), de esta manera podremos grabar a los pingüinos.

18. Necesitamos sumar comportamientos nuevos al botón del mouse (slide 40), por ello trabajamos con el botón “Record”.

19. Creamos un nuevo Evento. “Create new event”. Ventana superior derecha. Elegimos la opción “cuando el mouse haga click sobre algo” (slide 42).

20. (slide 42) Me colocaré sobre “nothing” (slide 45) Hago el reemplazo de nothing por “record botton” sobre otro objeto. Ahora me dice que “cuando el mouse haga click sobre botton de grabar no haga nada”.

(slide 46) Vamos a hacer que grabe.

21. (slide 47) Voy a “methods” elijo “Record” y lo arrastro hasta la zona de Eventos, lo pego sobre “nothing”. Luego grabaré (slide 48).

22. Hago lo mismo con el botón de Play. En los (slides 50 – 52 – 54 – 55 y 56) . Paso a hacer Play al ejecutar el botón en el mundo pingüino de “play” (flecha verde). Hacemos la prueba.

23. (slide 58) Sumamos el tercer botón “stop”. Idem hasta slide 65. Con ello le doy la capacidad de que inicie normal (presiono tecla), toquen los pingüinos y canten o toque los botones y hagan play-record-stop y con ello terminen haciendo lo mismo.

24. Los objetivos de este tutorial 3 fueron:

a. Determinar que es un evento.

b. Como crear Eventos y luego obedezcan al click de una tecla o el mouse (lean la entrada Standard)

Tutorial 4

1. (slide 1) muestra como crear nuestros propios escenarios. Es el último de los tutoriales que se necesitan para crear nuestro propio mundo.
2. (slide 2) Hago click sobre el botón verde “Add Objet”. Con ello expande la pantalla 3D, hace un zoom. Aprendemos a agregar y mover objetos en el escenario.
3. (slide 4) Voy a la escena 3D y selecciona en el centro de la pantalla al módulo lunar y lo muevo hacia distintos lugares, también lo puedo hacer moviendo las flechas ubicadas en la parte inferior de la pantalla.
4. (slide 6) Muevo el escenario con las flechas del medio y hacia arriba-abajo.
5. (slide 8) Puedo usar el botón “undo” para volver a la posición anterior (deshacer), en la ventana superior izquierda, al lado de Play. También puedo mover la cámara.
6. (slide 10) Pasamos a construir un nuevo mundo y agregar objetos en él. (slide 11)
7. abro el “File” que está en la barra de Menús, en la parte superior de la windows principal, (slide 12). Se abren los “templates” del nuevo mundo.
8. Selecciono “grass” como nuevo mundo. Tiene pasto, y luego paso al nuevo world. Se encuentra vacío, tiene pasto y cielo azul, puedo expandirlo (slide 14).
9. Ahora me sale toda la serie de objetos que puedo agregar, son las diversas galerías de objetos predeterminados (slide 16).

10. Elijo “beach” (playa), por ello se despliegan todos los objetos predeterminados de Alice 2.0 para una playa, por ej. Sillas, casa en la playa, cesto con arena, faro, etc.
11. (slide 19) elijo las clases de sillas y las meto en el escenario.
12. (slide 20) tomo la opción “Local Gallery”, hago click. Y me salen todas las galerías originales.
13. (slide 22) Sumare más objetos.
14. (slide 23) Elijo “Edificios” – “building”. Elijo casa en la playa “clase beach house 2” y la desplazo hacia la escena 3D, detrás de la silla.
15. (slide 26) Se puede hacer n-copias de un mismo objeto. Es fácil copiar objetos.
16. (slide 27) Voy a la derecha superior y elijo el botón más extrema de la derecha. Elijo el 2do (con caritas con flechitas), me permite rotar los objetos. Sirve para cualquier objeto sobre el que haga click (slide 30).
17. (slide 31) Hago click sobre la flecha de la misma fila que se indico en el slide 30, con ello vuelvo al normal movimiento del cursor.
18. (slide 32) Luego de terminar la distribución de los objetos hago click sobre el botón de “Done” y todo vuelve a la posición original, y con ello puedo comenzar a dar las características, métodos, etc, que quiero que adopten los actores (objetos) de mi historia.
19. Este tutorial 4, buscaba enseñar como armar el Escenario Base.