

# **Punëtorja Alisa**

## **Shkurt 2009**

**Bartës:**

**Primary Education Project**

Projekti për arsim fillor

**Konspekti i punëtorisë**

**Përgatiti:**

**Robert Ray**

**BRICT Software, LLC**

**9201 Harvest**

**Wichita, KS 67212**

**(316) 841-3501**



## Trajnim teknologjik për Projektin për arsim fillor

Alisa Moduli 1  
Robert Ray  
Dita e parë e trajnimit

### ACTIVITY/PROCESS



(Nëse kjo dritarëz nuk paraqitet, mund ta bëni të paraqitet duke klikuar në Menun për ndihmë të Alisa dhe pastaj ta selektoni zgjedhjen për Tutorim). Për ta aktivizuar tutorialin, klikoni butonin Starto tutorialin, dhe pastaj lëvizni nëpër tutorialin e parë. Mbani mend, qëllimi këtyre tutorialëve është t'ju mësojnë si të përdoret Alisa, e jo të shohin se sa shpejt mund t'i mbaroni. Lexoni me kujdes, duke marrë shënime speciale se çka bëni në çdo hap, si e bëni dhe pse e bëni. Mbylleni Alisën kur të mbaroni me tutorialin.

#### **Dizajni i Programit - krijim i programit tonë të parë kompjuteristik**

Programimi në Alisa është ngjashëm me prodhimin e filmave dhe kur prodhuesit e filmave fillojnë një projekt filmi, ata nuk fillojnë të fillojnë menjëherë. Në vend të kësaj, ata fillojnë ta shkruajnë skenografinë. Skena është një pjesë e përrallësë që e rrëfen filmi.

Prej momentit kur skenari është i kompletuar, krijuesi i filmit zhvillon skenografi, që janë vizatime të cilat e tregojnë pozitën dhe lëvizjen e çdo karakterit në sekuencë. Çdo skenar përfaqëson një lloj e kopjes për sekuencë, duke indikuar ku qëndrojnë aktorët, ku duhet të vendoset kamera e kështu me rradhë.

([www.afi.com](http://www.afi.com))

# Trajnim teknologjik për Projektin për arsim fillor

Alisa Moduli 1  
Robert Ray  
Dita e parë e trajnimit

## Përralla e përdoruesit

- Përshkrim bazik i asaj se çka ndodhë kur përdoruesi e starton programin.
- Alisa, Lepuroshi i bardhë, druri, automobili janë sendet që ne duhet ti vendosim në botën Alisa. Sendet i përfshijnë personazhet në përrallënë — gjërat në prapavijë sikur bimët, ndërtesat ose automjetet e kështu me rradhë.
- Çka bëjnë sendet/personazhet në përrallë janë aktivitetet të cilat ne dëshirojmë që ata t'i bëjnë në përrallën. (Lepuroshi kthehet, Alisa thot tung, etj)
- Rrjedha e veprimeve gjatë përrallësë na tregon çka duhet të ndodhë më parë, çka ndodh pastaj, çka ndodh pas asaj e kështu me rradhë. Rrjedha i përshkruan sekuencat e veprimeve që marrin pjesë në përrallënë.

## Skena 1 Shembull: Alisa është majtas, Lepuroshi i bardhë është djathtas.

1. Alisa e kthen kokën drejt përdoruesit.
2. Alisa e përshendet përdoruesin.
3. Lepuroshi i bardhë e kthen kokën drejt përdoruesit.
4. Lepuroshi i bardhë e përshendet përdoruesin.
5. Alisa e prezanton veten.
6. Lepuroshi i bardhë e prezanton veten.
7. Njëkohësisht Alisa dhe Lepuroshi i bardhë thojnë "Mirësevini në botën tonë".

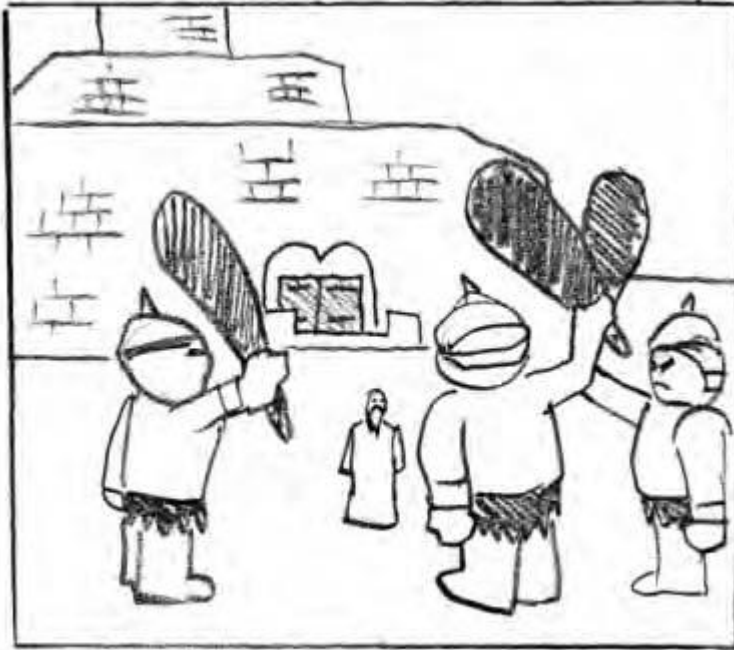
Shënim: Rrjedha është një sër i hapave që në mënyrë precize e cilësojnë (me rradhë) sjelljen e çdo objekti në përrallë. Në teknologjinë programuese, rrjedha - sekuenca e hapave që zgjedhin problem - e ka emrin algoritëm.

## Skica përrallës-Skicat

Kur e mbarojnë skenarin, prodhuesit e filmave zakonisht angazhojnë një artist për të bërë skicat për çdo sekuencë në film. Për çdo sekuencë të ndryshme në çdo skenë, artisti krijon vizatim të asaj sekuence me emrin skica e përrallës. Pasi të mbarohen, koleksioni i skicave të përrallës jep verzion grafik të përrallës të cilën prodhuesi i filmit mund ta shfrytëzojë për t'i ndihmuar aktorëve ta vizualizojnë atë që do të ndodhë në atë sekuencë.

## Trajnim teknologjik për Projektin për arsim fillor

Alisa Moduli 1  
Robert Ray  
Dita e parë e trajnimit

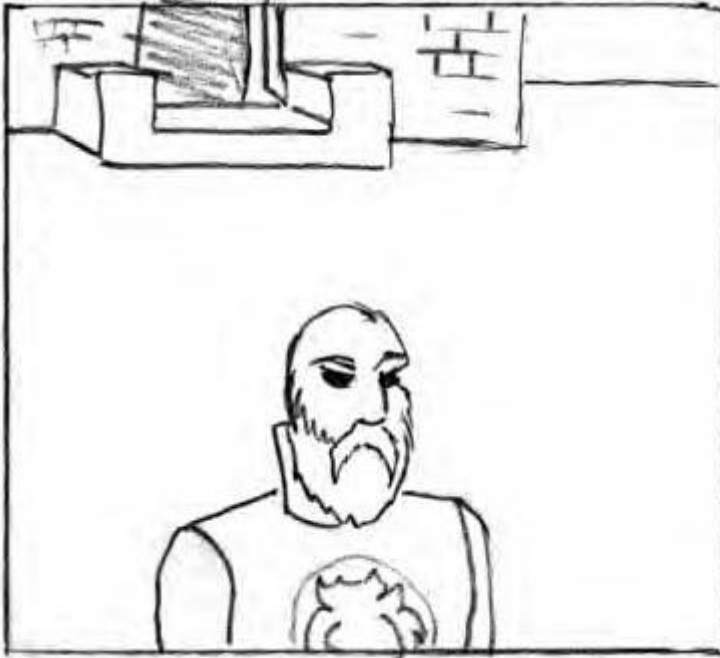


Scene 2 Shot 1

- Skiconi një skicë të përrallës për skenën.
- Konsideroni pozitën e sendeve (ku është në krahasim me sendet tjera)
- Pozita/poza (cilat janë pozitat e gjymtyrave nëse i ka)
- Orientimin (përballë cilit drejtim është)

## Trajnim teknologjik për Projektin për arsim fillor

Alisa Moduli 1  
Robert Ray  
Dita e parë e trajnimit



Scene 2 Shot 2

Skica e përrallës duhet ta tregojë rrjedhinë e programit. (tranzicionet)

### Krijimi i filmit

- Startoni Alisën
- Zgjedhni shabllonin ose klikoni Menun e Fajllave të Alisës dhe pastaj zgjidhni New World (Botë e re).

## Trajnim teknologjik për Projektin për arsim fillor

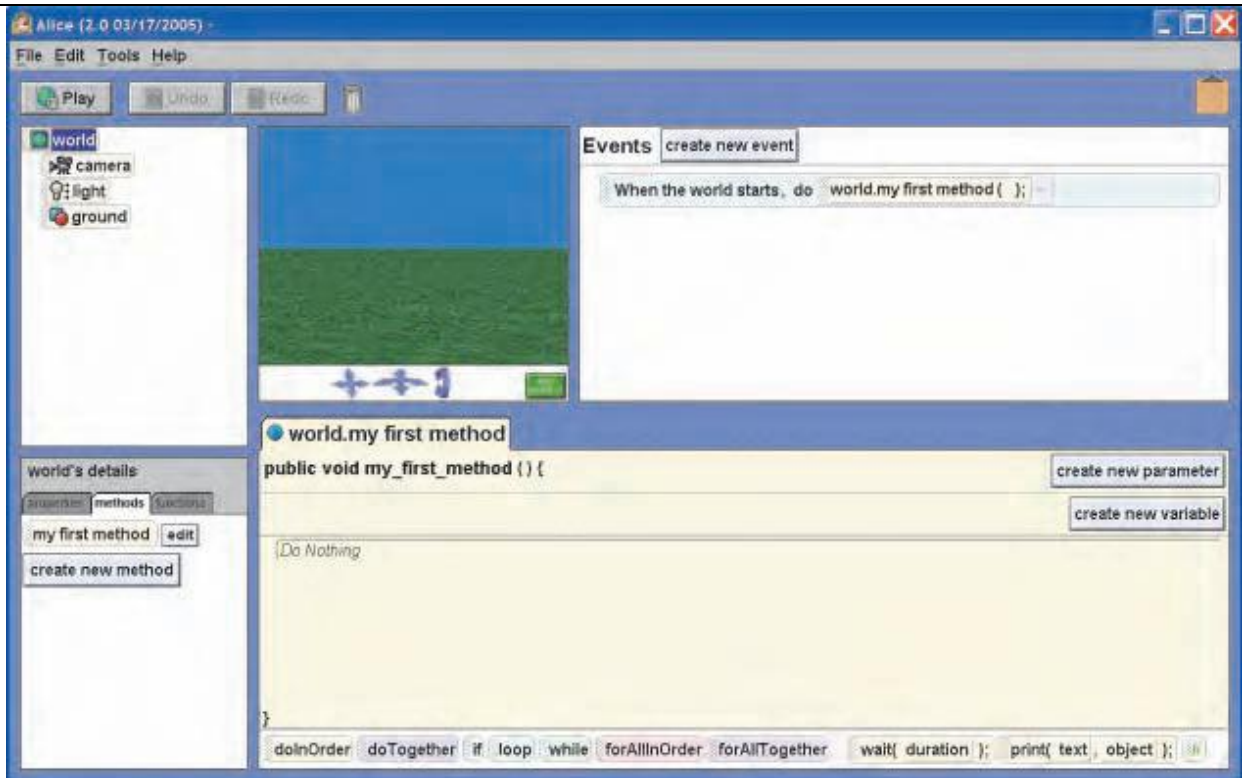
Alisa Moduli 1  
Robert Ray  
Dita e parë e trajnimit



- Startoni Alisën
- Zgjedhni shabllonin ose klikoni Menun e Fajllave të Alisës dhe pastaj zgjidhni New World (Botë e re).

# Trajnim teknologjik për Projektin për arsim fillor

Alisa Moduli 1  
Robert Ray  
Dita e parë e trajnimit



## Në pjesën e sipërme të dritarës Alis ka katër menuja:

- Fajll që ju mundëson të mbushni dhe të ruani programet/botërat tuaj Alisa (dhe sende tjera).
- Edit (korigjo) ju mundëson t'i ndryshoni preferencat tuaja.
- Tools (veglat) ju mundësojnë statistikën e botës, gabimet e konzolës, e kështu me rradhë.
- Help (ndihmë) ju mundëson qasje në tutorialet e Alisës, disa botëra si shembull, e kështu me rradhë.

## Nën menunë e Alisës janë tri susta:

- Play (luaj) fillon programin e lidhur me botën aktuale.
- Undo (prish) e fshin veprimin tuaj të fundit.
- Redo (ribëj) e ribën veprimin e fundit të fshirë.

## Druri i sendeve

Druri i sendeve është vendi ku janë të listuara sendet në botën tuaj. Edhe në botën origjinale, Druri i sendeve përmban disa sende, domethënë kamerën, dritën dhe hapësirën. Sikur sendet tjera në Alisën, kamera mund të lëviz brenda botës.

## Hapësira për detaje

Në hapësirën për detaje, ka tri pjesë të caktuara: pjesa e rekuizitave, pjesa e metodave dhe pjesa e funksioneve. Për çfarëdo sendi të jetë i zgjedhur nga druri i sendeve:

- Pjesa e rekuizitave i liston rekuizitat ose atributet e ndrysheshme të atij sendi;
- Pjesa e metodave liston mesazhet që mundemi t'i dërgojmë që ai send t'i animojë; dhe

# Trajnim teknologjik për Projektin për arsim fillor

Alisa Moduli 1

Robert Ray

Dita e parë e trajnimit

- Pjesa e funksioneve i liston mesazhet që mund t'i dërgojmë ashtu që sendi/objekti të merr informatë.

## Hapësira për Korigjim

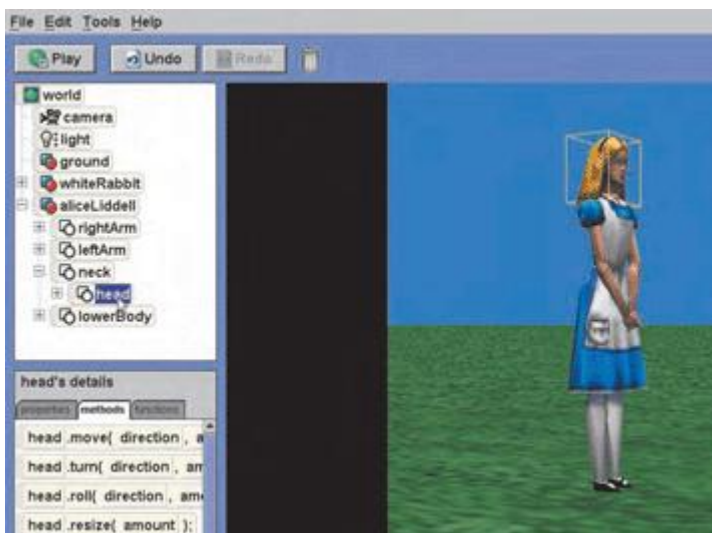
Hapësira për korigjim është vendi ku mund ta korigjoni ose krijoni programin që e kontrollon animacionin.

## Hapësira e ndodhive

Hapësira e ndodhive është ku ne mund t'i thojmë Alisë çka të bëjë kur paraqiten veprimet speciale të quajtura ndodhi.



Përdorni gjërat prej Galerisë të Alisë për ta tërhequr mësimet të AliceLiddell (Alisa Lidëll) dhe WhiteRabbit (Lepuroshin e bardhë) në botën tonë.



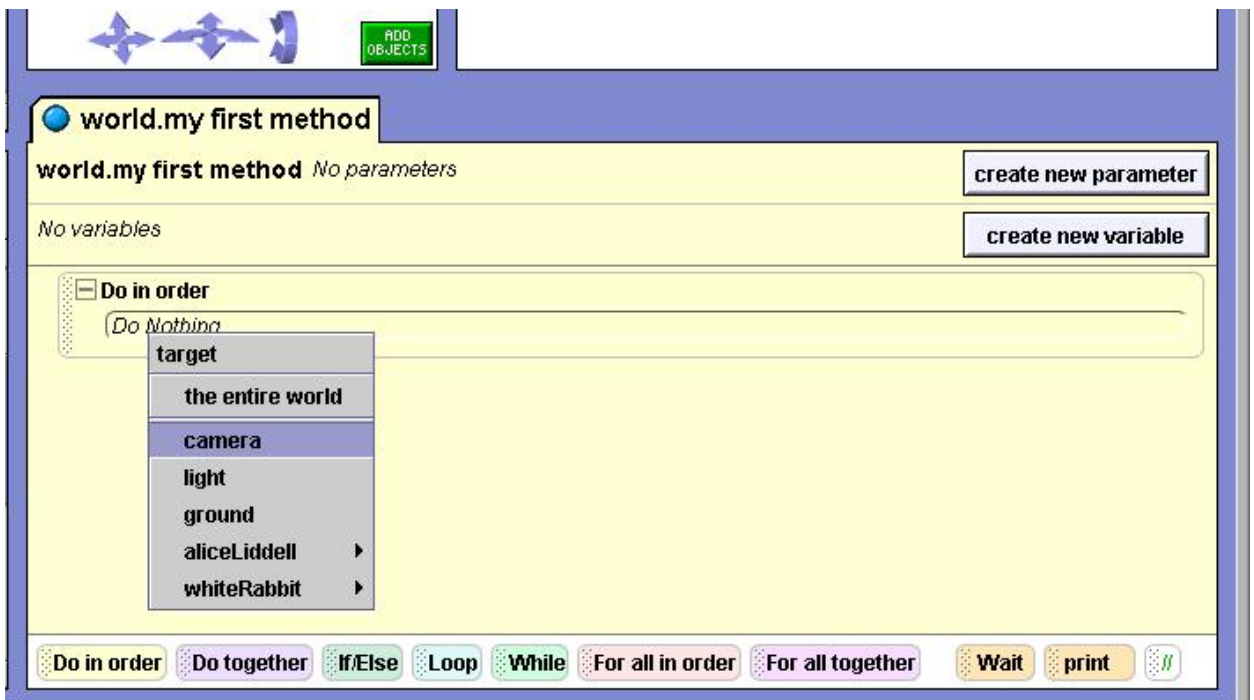
# Trajnim teknologjik për Projektin për arsim fillor

Alisa Moduli 1  
Robert Ray  
Dita e parë e trajnimit

Në përrallën e përdoruesit, aktiviteti i parë është se Alisa duhet të duket sikur se na shikon në (përdoruesin) dhe ta kthejë kokën drejt nesh. Nëse klikojmë në AliceLiddell në Drurin e sendeve atëherë e selektojmë krejt atë prej AliceLiddell. Sidoqoftë, përralla e përdoruesit thotë se Alisa duhet ta kthejë kokën, ashtuqë ne do të selektojmë vetëm një pjesë të saj. Për ta bërë këtë, klikojmë shenjën + pranë AliceLiddell në drurin e objekteve për t'i parë nënpjesët e saja, dhe pastaj do ta bëjmë të njëjtën në qafën e saj, duke e vënë kokën e saj, të cilën pastaj e selektojmë siç është e treguar në fotografinë më lart.



Për shkak se hapat në rrjedhë ose algoritëm duhet të bëhen në rend të specifikuar, e fillojmë programimin duke tërhequr kontrollin dolinOrder (bëje me rend) nga pjesa e poshtme e hapësirës për korigjim.



Në detajet e kokës, tërhiqeni metodën e kokës turnToFace (ktheje fytyrën) në korigjuesin. Zgjedheni

# Trajnim teknologjik për Projektin për arsim fillor

Alisa Moduli 1  
Robert Ray  
Dita e parë e trajnimit

kamerën si target.  
Alisa e kthen kokën trejt përdoruesit.



## Skena 1 Shembull (shiko kodin lart)

1. Alisa kthen kokën drejt përdoruesit.
  2. Alisa përshëndet përdoruesin.
  3. Lepuroshi i bardhë e kthen kokën drejt përdoruesit.
  4. Lepuroshi i bardhë përshëndet përdoruesin.
  5. Alisa prezantohet
  6. Lepuroshi i bardhë prezantohet.
  7. Njëkohësisht, Alisa dhe Lepuroshi i bardhë thojnë "Mirësevini në botën tonë".
- Startoni programin

## Punoni në ekipe për të krijuar "film" duke e përdorur Alisën

1. Shkruani skriptën
2. Krijoni përrallën
3. Krijoni karakterat
4. Dizajnoni skenën
5. Shkruani programin
6. Korigjoni dhe bëni ndryshimet finale

## BURIMET

### Burimet Alisa

Shkarkoni fajlin e kompresuar (zip) Alis prej [www.Alisa.org](http://www.Alisa.org)  
Komputerët që përmbajnë Windows, Mac OS ose Linux  
Pajisje për vizatim

# Trajnim teknologjik për Projektin për arsim fillor

Alisa Moduli 1  
Robert Ray  
Dita e parë e trajnimit

## EVALUIM

### Evaluumi dhe testimi i Alisë

- Arsimtarët do të punojnë në ekipe për të bërë test pyetje.
- Pyetje për Alisën dhe shembuj nga përrallat e kompletuara.
- Kompletimi evaluimit e punorisë.

## PËRFUNDIM

Plan për përforsime.  
Punoni në plane të mësimëve.