

Baltík

Programování je krásná hračka...

Pokud jste navštívili poslední invexový den pavilon A, možná jste se zúčastnili finále a vyhlášení výsledků soutěže mladých programátorů Baltazar 1999. Ukázky své práce s programovacím prostředkem Baltazar zde předváděli ti nejlepší. Ale ve stánku firmy **SGP Systems** jste se už mohli seznámit s jeho nástupcem – dostal jméno **Baltík**.

Baltík je malý čaroděj, který se s uživatelem rád kamarádí. Jeho oblíbenou zábavou je budovat na své pracovní ploše roztodivné stavby, přehrávat pohádkové příběhy a pouštět se i do dalších radovánek. To vše samozřejmě ve spolupráci s (převážně dětským) uživatelem, který Baltíkovi napovídá, co dělat.

Požadavky na ovládání Baltíka nejsou příliš velké. Vlastně stačí, když uživatel dokáže rozlišit levé a pravé tlačítko na myši a při stisknutí levého tlačítka posunout myš do vhodné pozice. Chce-li své dílo uložit nebo se k rozdělanému vrátit, může přivolat odborného konzultanta (rodiče nebo staršího sourozence). Baltík pracuje na své pracovní ploše rozdělené na pomyslnou pravoúhelníkovou síť, do níž uživatel (nebo Baltík) vkládá jednotlivé stavební kameny, které najde na příslušných paletách. Nabízí přitom tři stupně obtížnosti, v jeho názvosloví tři režimy.

Skládání scény

Tento režim je určen pro nejmladší uživatele, kteří se s ovládáním počítače seznamují tak, že staví na pracovní ploše různé obrázky – scény. Dítě si klepnutím myši vyvolá paletu s malými obrázky – předměty, jeden z nich si vybere a přetáhne jej na požadované místo pracovní plochy. Předměty lze na ploše (opět přetažením) dále libovolně přemísťovat.

Čarování scény

Druhý stupeň obtížnosti navazuje na skládání scény. Namísto přímého přesouvání předmětů pomocí myši nyní uživatel spolupracuje pouze s Baltíkem – učí se jej ovládat. Scéna se nyní buduje tak, že uživatel přivede Baltíka k místu, kam chce umístit předmět. Poté zadá příkaz k čarování a Baltík požadovaný předmět vyčaruje.

Programování

V tomto režimu uživatel skládá pomocí myši za sebe jednotlivé ikony (příkazy Baltíka), podobně jako při skládání scény. První programky vypadají tak, že uživatel Baltíka dovede na příslušné místo a tam jej nechá vyčarovat potřebný předmět. Tuto základní konstrukci lze zpestřit příkazy pro animaci (Baltík si otevře dveře, když vchází do domku), přehráváním zvuků a dalšími drobnostmi.

Programování předpokládá dva stupně vyspělosti "programátora": začátečník a pokročilý. Oba stupně se liší hlavně v počtu příkazů, které nabízejí. Pokročilý uživatel již má k dispozici kompletní paletu příkazů, jimiž může vytvořit i dost složité programy. Tento režim zná reálná čísla, globální i lokální proměnné, procedury, aritmetické operace, literály, práci se souřadnicemi, práci s řetězci, příkazy pro animace a multimedia, cykly typu *for*, *while*, *while-do*, podmínky *if* a *switch*, logické operátory, relační operátory, bitové operátory, práci s myší a klávesnicí, ASCII a "scan kódy", datum, čas, stopky, grafické příkazy včetně spreje, nastavení barev i fontů, kompletní práci s adresáři a se soubory a nechybějí ani nejdůležitější matematické funkce. Jenom pro zajímavost: jednoduchý textový editor lze v Baltíkovi naprogramovat pomocí pouhých sedmi ikon!

Komu je určen

Dolní věková hranice jsou asi čtyři roky; horní hranice omezena není, jak ostatně dokládá příklad jednoho z uživatelů, jemuž je 76 let. Ale pojďme se na to podívat z jiné stránky. Počítač je dnes chápán jako samozřejmost a jejich počet v domácnostech utěšeně narůstá. Dospělí na počítači doma provozují nejčastěji kancelář – ale co z toho využije dítě školou povinné? Možná textový editor při vypracování referátu, je-li u počítače i skener, pak touto cestou může získat k referátům i obrázky. A co ve zbývajícím čase? Hry? To je určitě lepší Baltík. Ten již má i svou internetovou stránku (www.baltik.cz) a – mimochodem – seriál o práci s Baltíkem najdete také v časopise Počítač pro každého. Demoverzi najdete na přiloženém Chip CD, a pokud se vám Baltík zalíbí, můžete si tuto verzi zaregistrovat přímo u firmy SGP Systems, čímž získáte plnou verzi. Nejlepším způsobem je registrace po internetu na adrese.

Síň slávy

O úspěšnosti produktu jistě svědčí i řada uznání, mezi nimi titul Hračka roku 1997, nominace na Křišťálový disk 1999, 1. místo v kategorii Zábavně-vzdělávací software v soutěži Bílý hroch, titul SW novin Produkt roku 1999, Produkt měsíce 2/2000, dokonce i četná uznání ze zahraničí.

Miroslav Ziegler

Baltik

Zábavný programovací prostředek pod Windows pro děti i dospělé

Hardwarové nároky: počítač pro Windows

Výrobce/poskytl: SGP Systems, Uherské Hradiště

Cena: registrace **instalace z Chip CD:** na 12 měsíců 300 Kč, časově neomezená 1155 Kč;

originální CD-ROM firmy SGP: 1260 Kč (plus ev. poštovné a balné)