Baltíkovy soubory

Jména a přípony souborů

Baltíkův projekt (tj. vlastní program) - soubor s příponou BPR

Scény - soubory se musí jmenovat stejně jako projekt, přípony SOO až S99

Banky s předměty:

- 1. standardní banky jsou BALTIE.B00 až BALTIE.B13
- vlastní banky (patří jen konkrétnímu projektu) se musí jmenovat stejně jako projekt, přípony BOO až B99, COO až C99

Další soubory

obrázky, zvuky atd. – jejich jméno musí začínat jménem celého projektu.

Příklad: Vytváříme projekt pocitac:

program je pocitac.bpr

použijeme v něm standardní banky *baltie.b00* a *baltie.b07* (neměnili jsme v nich předměty)

použijeme vlastní banky pocitac.b14 a pocitac.b15

použijeme scény pocitac.SOO a pocitac.SO1

použijeme obrázky – soubory pocitac.bmp, pocitac2.bmp, pocitac-klavesnice.bmp a pocitac-mys.bmp

použijeme zvukové soubory pocitac1.wav a pocitac2.wav

použijeme textový soubor pocitac.txt a WWW stránku pocitac.htm

Důležité: Má-li váš projekt používat další soubory (scény, vlastní banky...), musí být před jejich tvořením a vkládáním do programu uložený (tj. musí mít jméno a umístění). Proto je nejlepší si

program hned na začátku vytvořit a pojmenovat příkazem

em 🛄

Banky předmětů

Při úpravě předmětů v existujících bankách je vhodné uložit banku pod jménem projektu, aby nedošlo ke změně standardní banky.

Standardní banky jsou uloženy ve složce, kam je nainstalován Baltík. Dojde-li k jejich zničení, lze je najít na instalačním CD (soubory baltie.B00 atd.) a nakopírovat do této složky.

Vlastní banky bývají uloženy ve složce, kde je uložený program, tj. soubor BPR. *Není vhodné projekty ukládat do složky v níž je nainstalovaný Baltík!*

Použijete-li v programu předmět z nějaké banky, Baltík se nejprve podívá, existuje-li vlastní banka. Pokud ano, použije ji, pokud ne, použije standardní banku.

Změna jména projektu

Použijete-li povel *Program, Uložit jako* a zadáte nové jméno programu, uloží se současně pod novými jmény i všechny další soubory (banky, scény...), které splňují výše uvedené podmínky.

Zazipovaný projekt

K předávání celého projektu (např. k posílání elektronickou poštou) je vhodné vytvořit **zazipovaný projekt**: všechny soubory se zkomprimují (zmenší jejich velikost) a spojí do jednoho se stejným jménem a příponou BZIP.

Příklad: v případě projektu pocitac na předchozí stránce by se zazipovaný projekt jmenoval pocitac.bzip.

Vytvoření zazipovaného projektu:

Povel Program, Uložit jako

V dialogovém okně v řádku *Uložit jako typ* vyberte *Baltíkův zazipovaný projekt (*.bzip)* a klepněte na *Uložit*

Pozor: do zazipovaného projektu se přidají pouze ty soubory, které splňují výše uvedená pravidla pro jména souborů!

Uložit jako (.l	pr nebo .bzip)	×
Uļožit do:	🔄 příprava 💽 🖻 💇 📰 🗐	
<u>N</u> ázev souboru:	pocitac Uložit	
Uloži <u>t</u> jako typ:	Baltíkův zazipovaný projekt (*.bzip)	

Otevření zazipovaného projektu:

Povel Program, Otevřít nebo ikona



ľŤ

V dialogovém okně v řádku Soubory typu vyberte Baltíkův zazipovaný projekt (*.zip, *.bzip)

Vyberte soubor a otevřete jej – všechny soubory projektu se rozbalí do nastavené složky (*Oblast hledání* v dialog. okně) a otevře se program (soubor s příponou BPR).

Otevřít nebo vy	tvořit projekt			?	×
Oblast <u>h</u> ledání:	🔁 příprava	- 1	1		
ᢇ patek.zip 🖻 pocitac.bzip					
<u>N</u> ázev souboru:				<u>O</u> tevřít	
Soubory typu:	Baltíkův zazipovaný projekt (*.zip,*.	bzip) 💌		Storno	