

マイクロワールド2.5からの主な変更点

マイクロワールドサポートページ (<http://www.microworlds.jp/>)

1. インストールの種類 / モード

MW EX のインストール時には、2つのコンポーネントのどちらかを選択します。主に小学校高学年程度を対象としたマイクロワールド EX (ジュニア) と、中学生と一般ユーザーを対象としたマイクロワールド EX です。

2. 初期画面とインターフェース

小学校モード、中学校モードともに、起動時に初心者用のメインメニュー (チュートリアル) のメニュー画面など) が表示されます。

3. 画面レイアウトの変更

ツールバーは画面上部に表示、てじゅんのページ、形のセンター、お絵かきセンターが [タブエリア] として、画面右部に表示されます。

4. ツールバーの変更

次の で囲んだアイコンが追加されています。 「マイクロワールド EX 利用の手引」参照。



5. メニューバーの変更

[ファイル]メニュー

作品のサイズ … 作品を編集していない状態で、5つのサイズから選ぶことができます。

ファイルのインポート … インポートの選択項目に [かめ] が追加されました。

… TWAIN 対応のデジカメやスキャナから直接画像が取り込めるようになりました。

ファイルのエクスポート … [画像] [テキスト] [全体イメージ] が選択できます。

アクティブエリアの印刷 … アクティブになっているエリアの内容を印刷します。

お気に入りフォルダ …ライブラリタブの [お気に入り] の保存フォルダを設定します。

HTML保存 …HTML 保存を実行すると、その作品自体と作品で使う全てのメディアファイルのコピー、HTML ファイルと一緒に保存するフォルダを作成します。

設定変更 … [ロボット制御] [ドッキングパレット*] [追加設定*] [起動時のモード] を設定します。

***ドッキングパレット** …タブエリアとコマンドセンターをパレットとしてドラッグで自由に移動することができます。

***追加設定** …カメの設定ダイアログボックスで設定する項目に「色への命令」と「衝突設定」を追加します。

マイクロワールドEXの作品はすべて mwx ファイルとして保存され、カメは mwa ファイルで保存されます。

6 . タブエリア

ペイントツールタブ、ライブラリタブ、作品タブ、手順タブの4つのタブがあります。

(1)ペイントツールタブエリア

ペイントタブにアクセスするたび、カーソルの先は鉛筆に自動的に設定されます。パターン(模様)はブラシのタイプではなく、タブエリアの中に別のウィンドウを持っています。

(2)ライブラリタブエリア

ライブラリタブの上部には作品に追加できる画像のカテゴリを示す6つの ボタンがあります。クリックするとグラフィックのセットが表示されます。

風景1 …日本の風景写真

風景2 …世界の風景写真

形 …カメの形パレットに保存して、アニメーションに使える画像

イラスト …そのままページに貼りつけて使用できる画像

マーク …そのまま貼りつけたりアニメに利用したりできるマークやボタンの画像

お気に入り…ユーザーが自由に使える画像保管スペース。新しい画像を追加、編集できる唯一のカテゴリ。デフォルトの場所を変更して、別の画像フォルダをお気に入りにセットすることもできます。

画像の貼り付け

画像をインポートしたり、ライブラリからページ上にもってきた場合、画像は点線枠で囲まれた”フロート状態”で表示されます。この画像を選択すると、画像を移動したりハンドルをドラッグしてサイズ変更をしたりすることができます。

画像は右クリックで表示されるメニューのスタンプ、またはツールバーにある [スタンプ] アイコンをクリックして貼りつけることができます。一度貼り付けた画像はサイズ変更や場所の移動はできません。

7. カメ

カメの上で右クリックすると、そのカメの設定に関するメニューが表示されます。

(1) カメの設定ダイアログボックス

形 …今カメが持っているシェイプとメモリにあるシェイプの番号を表示します。

カメの命令 … 4行までの命令が表示でき、カメをクリックした時に実行します。

4行以上の命令が書かれた場合は、スクロールバーが表示されます。

かめの情報 …カメの情報を表示するダイアログボックスを開きます。

表示される情報はカメの名前、X座標、Y座標、向き、大きさです。

手順作成 …それぞれのカメ固有の手順を作成するダイアログボックスを開きます。

* EXではカメ固有の手順と作品の手順を別々に作成することができます。作品の手順は手順タブに入力します。カメはカメ固有の手順を優先して実行します。カメの手順ダイアログに探している手順がない場合にのみ、作品の手順タブを見に行きます。

* 手順作成ダイアログに作った手順名は、マウスの右クリックででてくる [アニメーションに設定] メニューで、命令欄に設定することができます。

追加設定 …カメの追加設定をするダイアログボックスを開きます。

・色への命令 …それぞれのカメに固有の色への命令を設定します。

カメ固有の色への命令と作品の(グローバルな)色への命令を別々に作成することができます。作品の色への命令はペイントタブで色を右クリックして作成します。

・衝突命令 …カメが別のカメと衝突した際に実行する命令を設定します。

(2) 形パレット

ライブラリの画像をクリックし、カメをクリックすると、画像がカメの形パレットに追加されます。複数の画像をまとめて形のパレットに追加することもできます。

(3) カメのインポート・エクスポート

カメのエクスポートでは、カメはそのカメの持つ形、命令、手順を含み、mwa ファイルとして保存されます。mwa ファイルはファイルメニューの [ファイルのインポート - カメ] を使うか、ドラッグ&ドロップを使って、別の作品に取りこむことができます。

8 . ロボット制御

[R C X] [クリケット] [キャロボン] のを制御することができるようになりました。

フリーモードの [設定変更] で、ロボット制御の設定をします。

R C X を選択している場合には [R C X 制御パネルの表示] が、クリケットを選択している場合には [クリケット制御パネルの表示] が表示メニューに追加されます。