

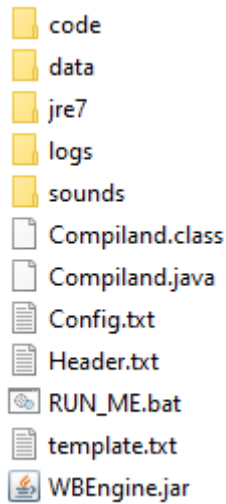
快速入门

安装

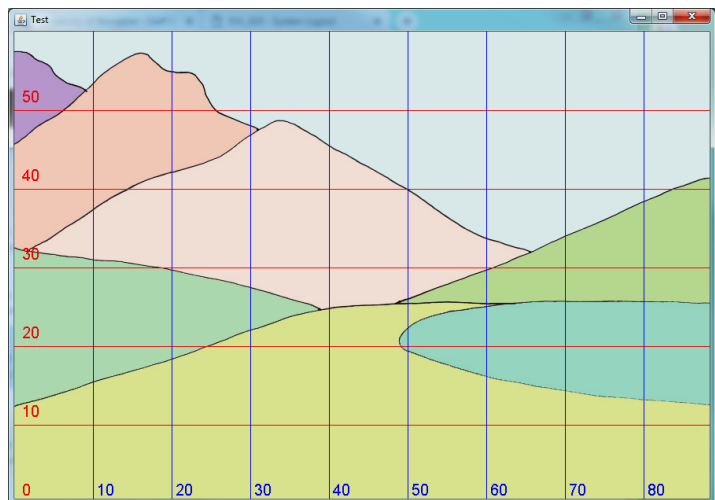
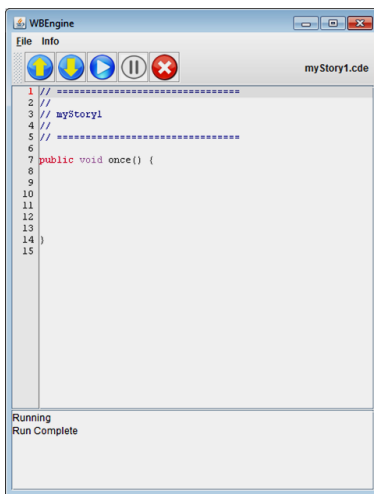
如果您已经从存储卡中得到了 WeeBee 引擎，您不必在电脑上安装其他东西。一切所需的，包括 Java 运行时的环境都位于存储卡上。如果您在网站上下载了引擎，那么您可以把文件解压到您自己的硬盘，存储卡或其他位置上。当您解压文件后，您应该可以看到文件夹 **WBEngine_2020_02_Schools**。

第一次运行

1) 打开文件夹，您将看到以下内容



2) 左键双击“RUN_ME.bat”，引擎将会被打开。第一次运行也许需要一段时间，请保持耐心。然后按下“run”按钮（工具栏上中心的图标），您将看到以下内容：



3) 现在，在左侧的代码输入框中，在第九行输入以下代码：

```
add(bigtree,70,10);
```

4) 接着按下“run”按钮，您应该能看到位于坐标（70,10）的大树。

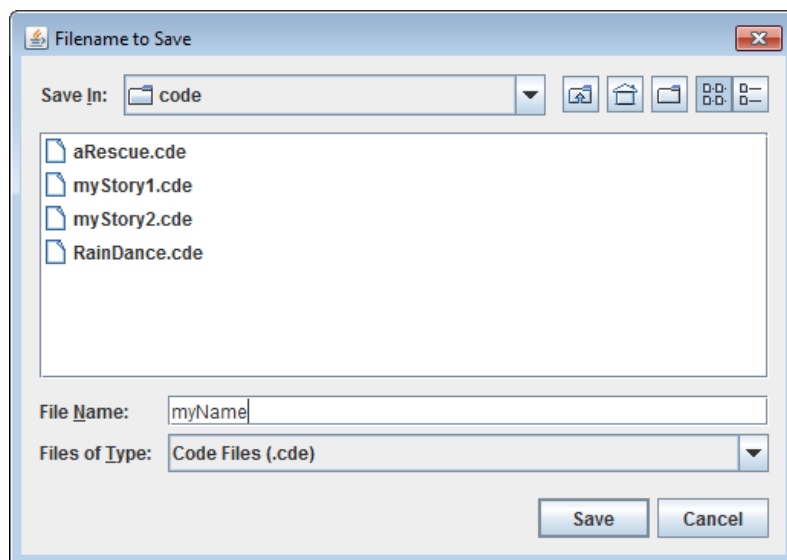
5) 现在输入以下代码：

```
add(grog,30,10);  
grog.jump();
```

然后再次按下“run”按钮。您应该能看到场景中的 Grog，他跳了一次。

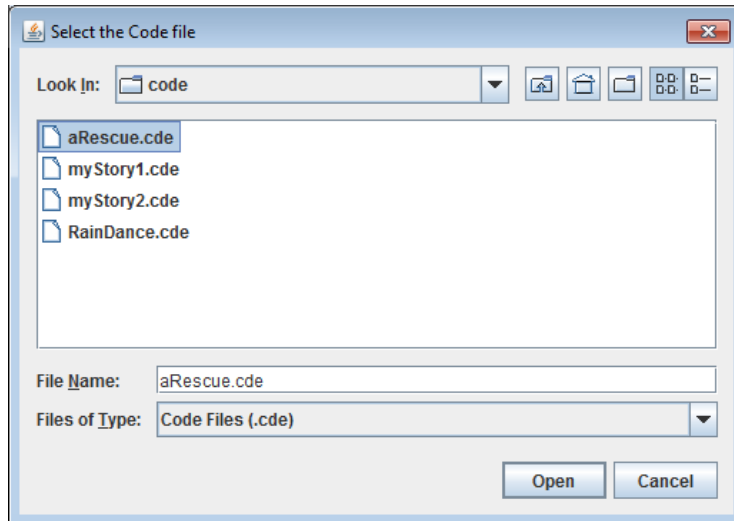
保存和打开文件

要保存您刚做好的作品，从菜单中选择 **File**，点击 **Save**。您的文件将被保存。下一次您打开引擎时，您的代码将在左侧显现。更有用的是保存一个有名称的文件，这样您就可以保存许多不同的程序。选择 **File** 接着点击 **SaveAs**，然后将出现以下对话框：



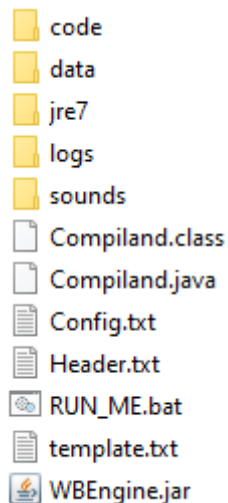
取一个文件名。我取了 **myName**，接着点击 **Save**。

当您想要加载文件到引擎中时，选择 **File, Open**。您将得到一个对话框。点击您想要加载的文件，再点击 **Open**。这里我点击了 **aRescue**。



引擎文件夹结构

请看文件夹中的内容，这里面有一些文件和文件夹。让我们快速看看这些文件夹包含了什么。



Code 这是所有代码所在的位置，即.cde 文件。

Data 这是图片所在的位置。比如背景，布景，道具和角色。请随意查看此文件夹。之后，当孩子们创造他们自己的背景，布景和其他作品时，他们的创作将在这里被复制。

jre7 Java 运行时环境。您不需要进入这里。

logs 每一次您点击 **run** 后，一个新的日志文件将被创建。这包含了您的代码，错误信息和许多其他的东西。这主要是为了我的研究目的，但它可以让您看到孩子们的进步。

The WBEEngine.jar 这包含了我的引擎。当我向您发送更新时，它将是一个新的 jar 文件。

文本文件 **Config.txt** 这允许您改变动画速度和文本输入框中的字体大小。使用写字板（Wordpad）或者 Notepad++ 来打开它。