




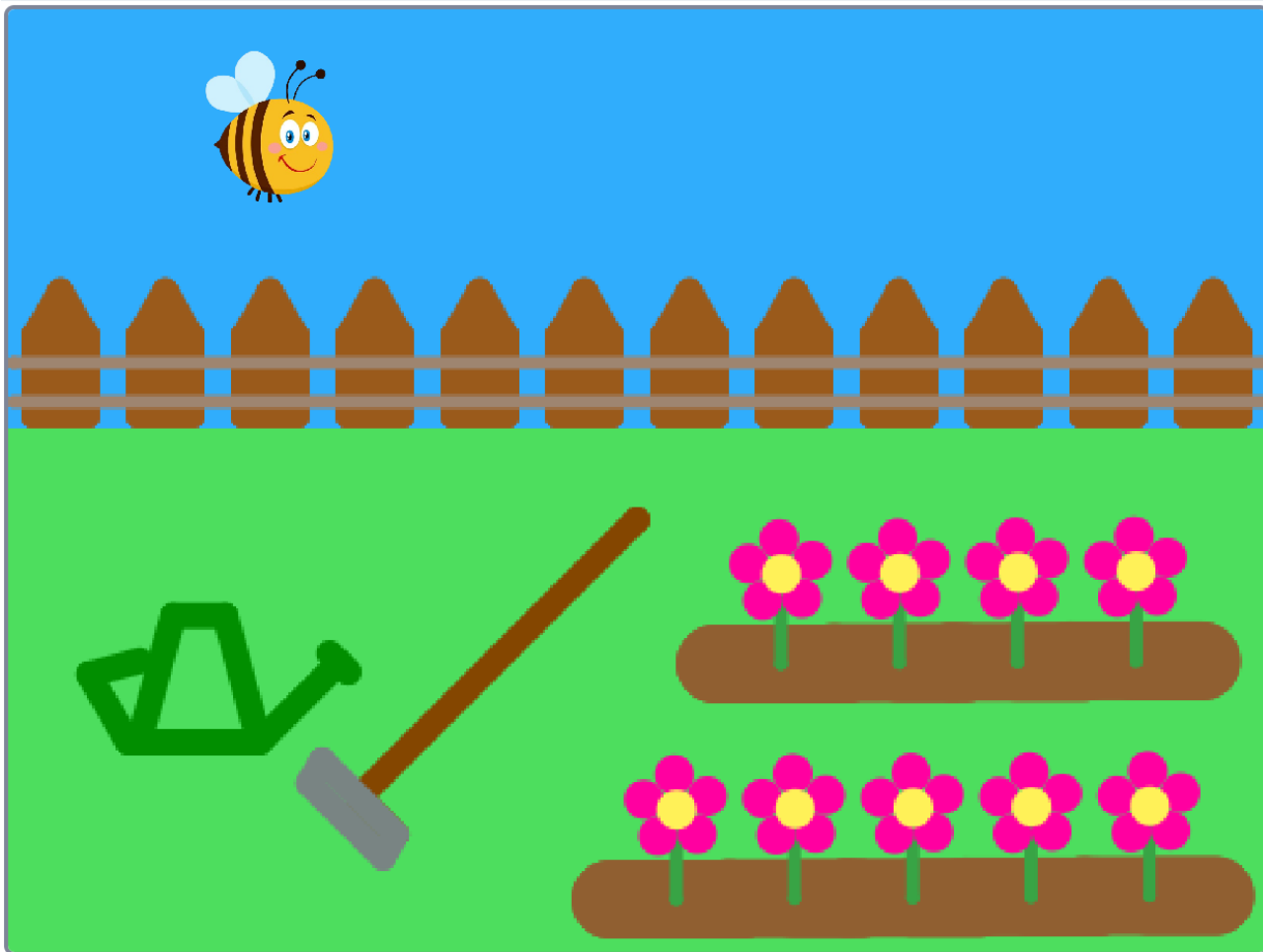
Kert (Scratch)

Készíts animációt egy méhecske útjáról a minták és a leírások alapján!

A megoldásodat az alábbiak szerint készítsd el:

A -ra kattintva egy általad választott szereplő rajzolja ki a mozdulatlan alakzatokat (a 2-4. oldalon található táblázatban felsorolt összes képi elem) a mintához hasonló színekben, méretekben! Az elkészített alakzatok a rajzlapon a mintához hasonló helyeken jelenjenek meg!

Az animáció automatikusan induljon el az összes alakzat kirajzolása után! Az animáció szereplőjét (méhecske) nem kell megrajzolnod, a **Forrasok** mappában megtalálod őket képátlóként!





Mozdulatlan elemek megrajzolása (98 pont)

Az alakzatok kirajzolásához készíts saját blokkokat. A rajzolást végző szereplő az animáció lejátszásakor tűnjön el. Az egyes alakzatoknál megadjuk a mintában alkalmazott színeket, de más hasonló szín használata is megengedett. A színeknél az alábbi jelölést alkalmaztuk:

(Szín: 10, Telítettség: 100, Fényerő: 100) = STF(10, 100, 100)

<p>Háttér (5 pont):</p> <p>Készíts <code>hatter</code> nevű blokkot, amely kirajzolja a háttér alul fűvel és felül az égbolttal!</p> <p>Alkalmazott színek: fű: STF(35, 65, 87) ég: STF(56, 80, 98)</p>	
<p>Léc (8 pont):</p> <p>Készíts <code>lec</code> nevű blokkot, amely a kerítés egy barna színű lécét rajzolja ki. A léc egy háromszögből és egy téglalapból áll. A háromszög oldalai és a téglalap rövidebb oldalai ugyanolyan hosszúságúak.</p> <p>Alkalmazott szín: léc: STF(8, 82, 60)</p>	
<p>Kerítés (14 pont):</p> <p>Készíts <code>kerites</code> nevű blokkot, amely a lécekből és az ezeket összekapcsoló 2 vízszintes vonalból álló kerítést rajzolja ki. A lécek darabszámát és a köztük lévő távolságot úgy határozd meg, hogy kerítés kitöltse a rajzterület teljes szélességét (480 képpont).</p> <p>A lécek egyformák, egymástól egyenlő távolságra, vízszintesen egy vonalban helyezkednek el, és a <code>lec</code> blokk többszöri meghívásával rajzolódnak ki.</p> <p>A vízszintes vonalak az összes lécen keresztül haladnak.</p> <p>Alkalmazott szín: léc: STF(8, 82, 60) összekötő: STF(7, 29, 61)</p>	



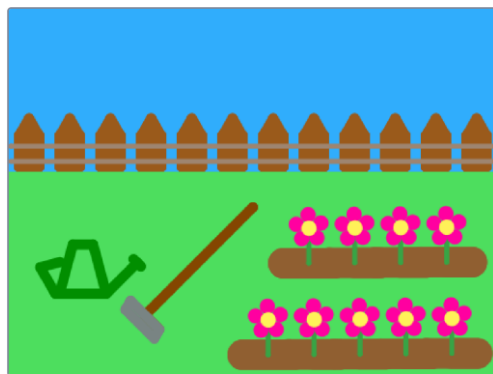
<p>Virág (20 pont):</p> <p>Készíts <code>virag</code> nevű blokkot, amely egy szál virágot rajzol ki, melynek sárga közepe, zöld szára, és 5 rózsaszín szirma van. A <code>virag</code> bemenete a szirmok mérete.</p> <p>A szirmok, körben egymástól egyenlő távolságra helyezkednek el, és részben fedi őket a virág közepe.</p> <p>Alkalmazott színek:</p> <p><code>virág közepe</code>: <code>STF(15, 65, 100)</code> <code>szár</code>: <code>STF(35, 65, 64)</code> <code>szirmok</code>: <code>STF(89, 100, 100)</code></p>	
<p>Virágágyás (14 pont):</p> <p>Készíts <code>viragagyas</code> nevű blokkot, amely egy sor virágot és a földcsíkot rajzolja ki.</p> <p>A virágok egyformák, egymástól egyenlő távolságra, vízszintesen egy vonalban helyezkednek el. A virágágyás a <code>virag</code> blokk többszöri meghívásával rajzoldjon ki.</p> <p>Az blokk bemeneti adata a virágok darabszámát határozza meg.</p> <p>Alkalmazott szín:</p> <p><code>földcsík</code>: <code>STF(8, 65, 56)</code></p>	
<p>Kanna (15 pont):</p> <p>Készíts <code>kanna</code> nevű blokkot, amely egy öntözőkanna körvonalát rajzolja ki.</p> <p>Alkalmazott szín:</p> <p><code>kanna</code>: <code>STF(33, 100, 55)</code></p>	
<p>Kapa (10 pont):</p> <p>Készíts <code>kapa</code> nevű blokkot, amely a mintán látható kapát rajzolja ki.</p> <p>Alkalmazott színek:</p> <p><code>nyél</code>: <code>STF(8, 100, 51)</code> <code>fej</code>: <code>STF(48, 8, 51)</code></p>	



Elrendezés (12 pont):

Készíts `elrendezés` nevű blokkot, amely elhelyezi az elkészített alakzatokat a rajzterületre!

Az általad elkészített blokkok segítségével rajzold ki az alakzatokat a minta szerint.



elrendezés

Animáció elkészítése (12 pont)

A `Forrasok` mappában található képet felhasználhatod a feladat megoldásához:

- Méhecske jelmeze: `mehecske.png`

Az animáció során a méhecske először elrepül a felső ágyás első virágához. Majd rövid pihenő után elszáll a felső ágyás összes virága felett, amíg el nem éri a sor végét. Ekkor irányt vált. Leszáll az alsó ágyás végére és elrepül az összes alsó ágyásban található virág felett, amíg el nem éri a sor első virágát. Az első virághoz érkezésekor egy rövid pihenő után rászáll a kannára.

Az animációt bemutató videót szintén a `Forrasok` mappában találod:

- `kert_animacio_Scratch.mp4`.