


Etetés

Rita kacsát etet a Balatonnál. Készíts erről animációt a minták és a leírások alapján! Először rajzold meg a mozdulatlan elemeket úgy, hogy a nagy mintához minél inkább hasonló színekben, méretekben és helyeken jelenjenek meg! Majd készítsd el az animációt!

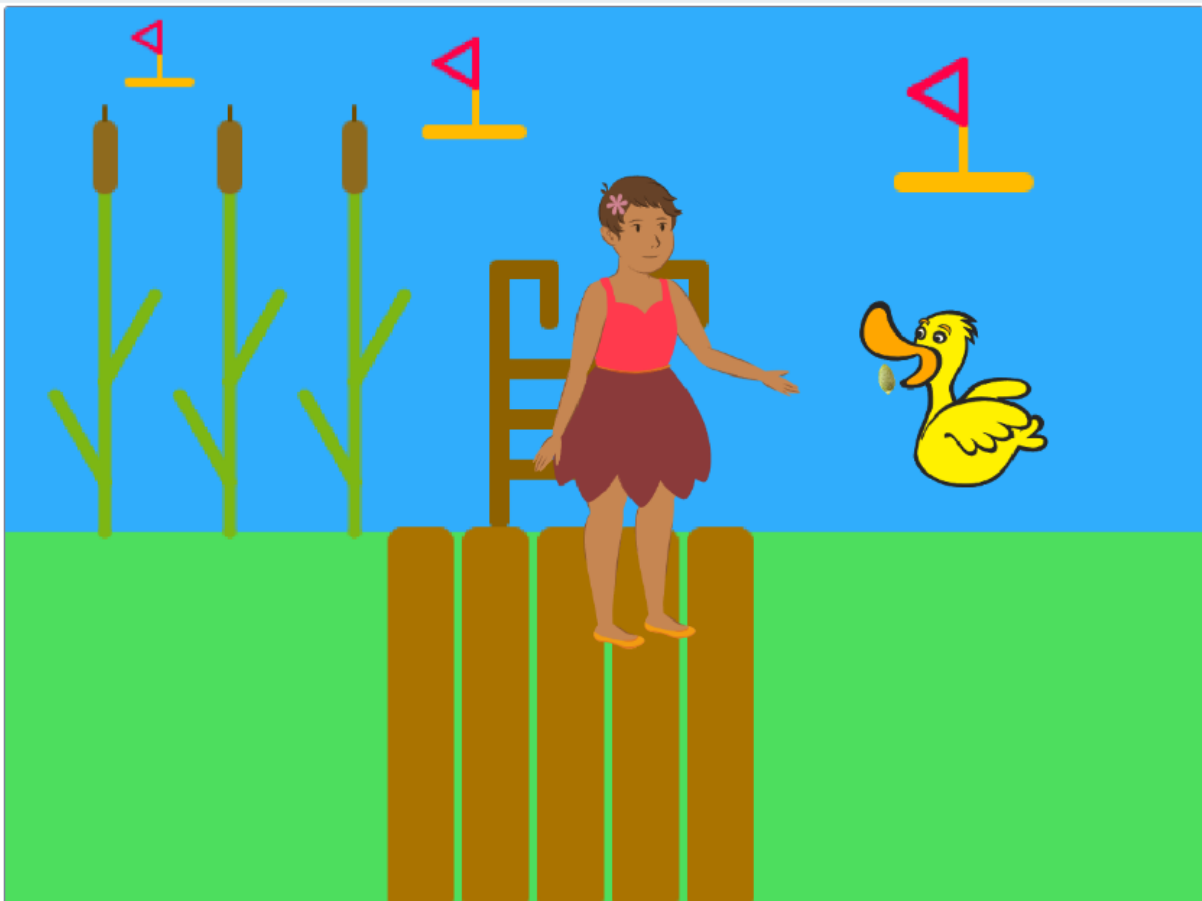
A megoldásodat az alábbiak szerint készítsd el:

Scratch környezetben:

A  -ra kattintva egy általad választott szereplő rajzolja ki a háttérrel, majd automatikusan indítsa el az animációt.



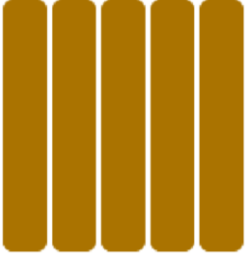


Imagine környezetben:

Készíts egy etetés eljárást, amely kirajzolja a háttérrel, majd automatikusan elindítja az animációt.



A mozdulatlan tárgyak megrajzolása (88 pont)

A tóparton található tárgyakat eljárásokkal rajzold ki egy szereplővel, amely a rajzolás után eltűnik:

<p>Háttér: Az eljárás a tópartot rajzolja ki fűvel és vízzel.</p>	 <p>hatter</p>
<p>Létra: Az eljárás a vízbe való bejutáshoz szükséges létrafokokat és az ahhoz tartozó korlátot rajzolja ki. A létra pontosan 3, egymástól egyenlő távolságra levő lécből áll.</p>	 <p>letra</p>
<p>Járda: Az eljárás az 5 egymástól egyenlő távolságra levő, azonos méretű deszkából álló járdát rajzolja ki.</p>	 <p>jarda</p>
<p>Hajó: Az eljárás egy hajót rajzol ki, ami a mérettel paraméterezhető. Ezzel az eljárással rajzolj ki 3 különböző méretű hajót a tó felső sávjára.</p>	 <p>hajo 2</p>
<p>Nád: Az eljárás egy nádszálat rajzol ki. Az elkészült eljárást háromszor használd fel, a nádszálak egymástól egyenlő távolságra legyenek.</p>	 <p>nad</p>

A kacsza, Rita és a magok animációjának elkészítése (12 pont)

A *Források* mappában található képeket felhasználhatod a feladat megoldása során:

- Rita, a kacsát etető lány jelmezei: *Rita1.png*, *Rita2.png*, *Rita3.png*
- Rita alakjai Imagine környezethez: *Rita.lgf*
- A kacsza jelmeze: *kacsza.png*
- Az eledel jelmeze: *mag.png*

A helyszín kirajzolása és a teknőc szereplő eltűnése után Rita felemeli a kezét és eldobja a magot, ami a vízbe esik (Rita kezétől a vízbe mozog). A kacsza ekkor a képernyő jobb oldaláról beúszik a maghoz, hogy a mag a szájába kerüljön.