A saját munkád és a javító tanár munkájának a megkönnyítése érdekében kérjük, hogy az összes feladatot egyetlen közös Scratch projektfájlban oldd meg, amelyben feladatonként külön szereplőt használj: az 1. feladat eljárásait az „1. feladat” nevű szereplő, a 2. feladat eljárásait pedig a „2. feladat” nevű szereplő valósítsa meg!

1. feladat: Kulcsok (45 pont)

Minden zárhoz másfajta kulcsot használunk. Készíts eljárásokat a mintában megadott kulcsokhoz és néven. A méret paraméter a kulcs méretét szabályozza.

kulcs1 méret

kulcs2 méret

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| kulcs1 300 | kulcs2 300 |

2. feladat: Bútor (40 pont)

Bútorok ajtajának előre gyártott ajtófrontokat készítnek, különböző mintázattal. Készíts eljárásokat a mintázat előállítására a mintának megfelelően ( , , ,  )! A mag a hosszú függőleges vonalak hossza, a szél a hosszú vízszintes vonalak hossza, a táv pedig a legrövidebb vonalak hossza! A belül eljárásban a ferde vonalak hosszúak. Az ajtó eljárásban a méreteket jól kell illeszteni! A vonalak 3 vastagságúak és barnák legyenek!

egyik mag szél táv

másik mag szél táv

belül mag szél táv

ajtó mag szél táv

2 gyöke értéke \* táv

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| A képen négyzet látható  Automatikusan generált leírás | A képen nyíl látható  Automatikusan generált leírás | A képen szöveg, asztal, konzolasztal látható  Automatikusan generált leírás |  |
| egyik 200 150 10 | másik 160 110 20 | belül 160 110 10 | ajtó 200 150 10 |