




Téli táj (Scratch)

A Programozók Parkjában sok hó esett. Készítsd el a következő hóemberről szóló animációt a minták és a leírások alapján!

A megoldásodat az alábbiak szerint készítsd el:

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

Az animáció automatikusan induljon el az összes képi elem kirajzolása után! Az animáció szereplőjét (szánkó) nem kell megrajzolnod, a **Forrasok** mappában megtalálod őket képfájlként!

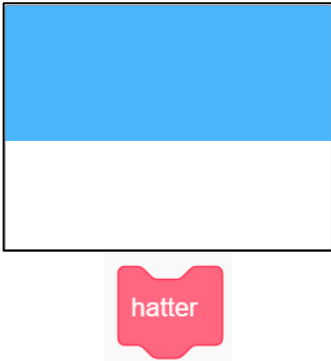

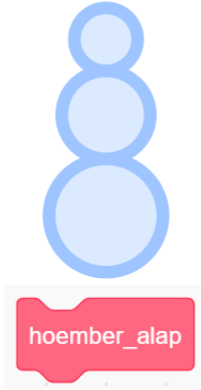






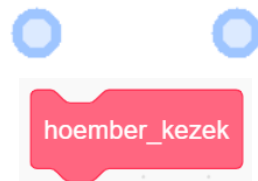
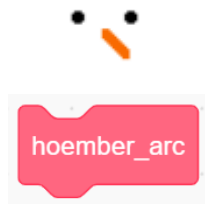
Mozdulatlan elemek megrajzolása (107 pont)

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 saját blokkot, amely kirajzolja a háttérret alul a hóval fedett tájjal és felül az égbolttal!</p> <p>Alkalmazott színek: fehér: STF(0, 0, 100) kék: STF(56, 71, 98)</p> |  |
| <p>Fenyő (17 pont):</p> <p>Készíts <code>fenyo</code> nevű saját blokkot, amely egy fenyőfát rajzol ki vastag vonallal rajzolt törzzsel és 3 ugyanakkora, vastag vonallal rajzolt háromszög alakú lombbal!</p> <p>Ezt a blokkot alkalmazva rajzolj ki 4 ugyanolyan, vízszintesen egy vonalban található, egymástól ugyanakkora távolságban elhelyezkedő fenyőfát a hóval fedett táj jobb felső negyedében.</p> <p>Alkalmazott színek: zöld: STF(29, 72, 53) barna: STF(8, 71, 72)</p> |  |
| <p>Hóember alap (12 pont):</p> <p>Készíts <code>hoember_alap</code> nevű saját blokkot, amely megrajzolja a hóember testét!</p> <p>A test 3 körből áll, melyek függőlegesen egy vonalban helyezkednek el, alulról felfele egyre kisebbek, és a szélük összeér.</p> <p>Alkalmazott színek: körvonal: STF(60, 13, 100) kör belső: STF(59, 38, 100)</p> |  |



| | |
|---|---|
| <p>Seprű (18 pont):</p> <p>Készíts <code>sepru</code> nevű saját blokkot, amely a hóember kezében található seprűt rajzolja ki!</p> <p>A seprű feje 24 szálból áll, amelyek váltakozva világosabb és sötétebb barna színűek.</p> <p>Alkalmazott színek: barna: <code>STF(10, 88, 85)</code> világosbarna: <code>STF(10, 90, 62)</code></p> |  |
| <p>Hóember gombok (12 pont):</p> <p>Készíts <code>hoember_gombok</code> nevű saját blokkot, amely a hóember 4 gombját rajzolja ki!</p> <p>A 4 gomb ugyanolyan, függőlegesen egy vonalban helyezkedik el, és egymástól egyenlő távolságra található.</p> <p>Alkalmazott színek: fekete: <code>STF(0, 0, 0)</code></p> |  |
| <p>Hóember kezek (12 pont):</p> <p>Készíts <code>hoember_kezek</code> nevű saját blokkot, amely a hóember 2 kezét rajzolja ki!</p> <p>A két kéz ugyanolyan, vízszintesen egy vonalban helyezkedik el.</p> <p>Alkalmazott színek: körvonal: <code>STF(60, 13, 100)</code> kör belső: <code>STF(59, 38, 100)</code></p> |  |
| <p>Hóember arc (10 pont):</p> <p>Készíts <code>hoember_arc</code> nevű saját blokkot, a hóember arcát rajzolja ki 2 szemmel és az ezek között található orral.</p> <p>Alkalmazott színek: fekete: <code>STF(0, 0, 0)</code> narancs: <code>STF(7, 100, 97)</code></p> |  |



| | |
|---|---|
| <p>Kalap (10 pont):</p> <p>Készíts kalap nevű saját blokkot, amely a hóember kalapját rajzolja ki.</p> <p>Alkalmazott színek: piros: <code>STF(0, 72, 83)</code></p> |  |
| <p>Hópehely (11 pont):</p> <p>Készíts hópehely nevű saját blokkot, amely egy 9 ágú hópehelyt rajzol ki fehér színben. (A kék téglalapot nem kell megrajzolni.)</p> <p>Ezt a blokkot alkalmazva rajzolj ki 7 ugyanolyan hópehelyt az égboltra.</p> <p>Alkalmazott színek: fehér: <code>STF(0, 0, 100)</code></p> |  |

Animáció elkészítése (8 pont)

A `Forrasok` mappában található `szanko.png` képet felhasználhatod a feladat megoldásához.

Az animáció során a szánkó lassan kicsúszik a képről (a kép bal alsó sarka felé mozog, majd, amikor elérte a kép szélét, eltűnik).

Az animációt bemutató videót szintén a `Forrasok` mappában találod (`teli_taj_animacio_Scratch.mp4`).