



Filmvetítés (Imagine)

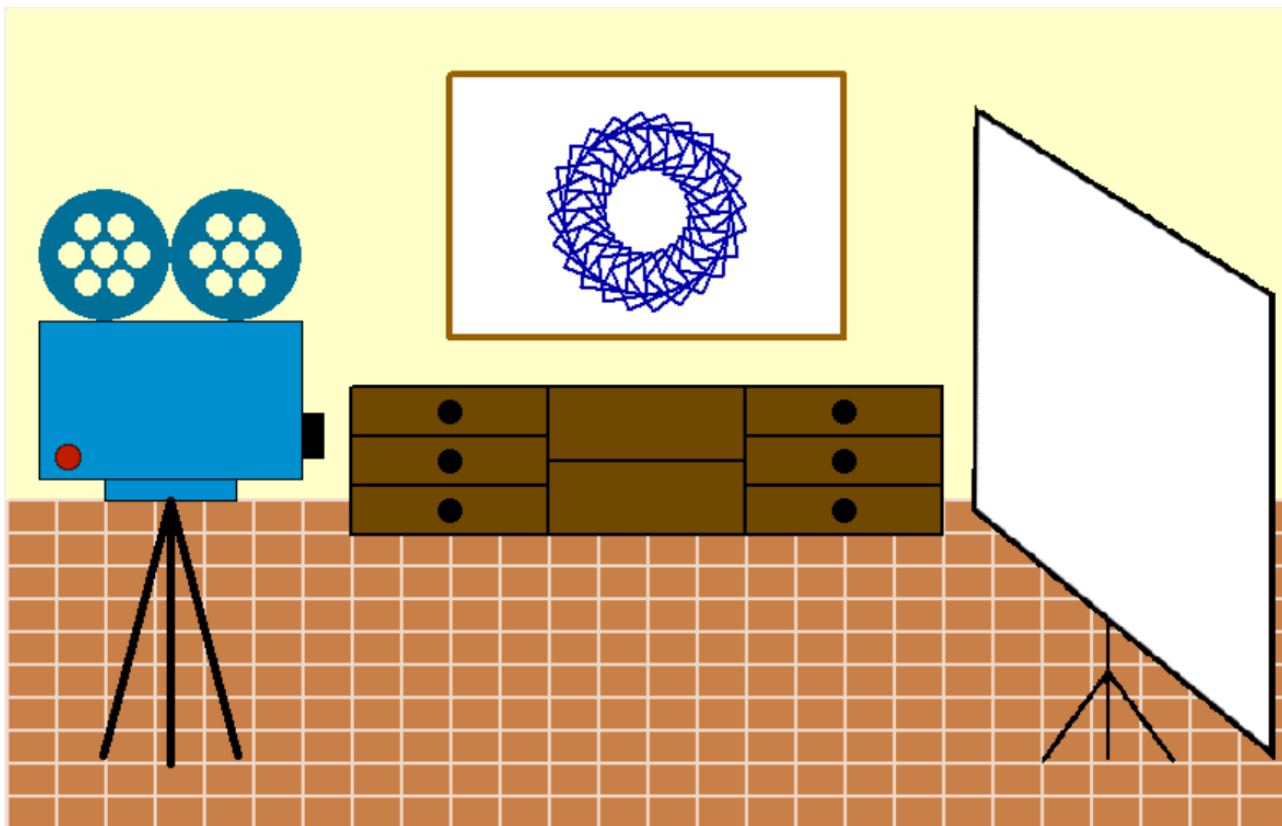
Készítsd el a következő filmvetítésről szóló animációt a minták és a leírások alapján, a `filmvetites_kiindulas.imp` állományból kiindulva!

A megoldásodat az alábbiak szerint készítsd el

A `filmvetites_kiindulas.imp` állományt mentsd el `filmvetites_KOD.imp` néven (a KOD helyére az adatlapodon szereplő azonosító kerüljön)! A továbbiakban ebben az állományban dolgozz!

A filmvetítés eljárást elindítva egy általad választott szereplő rajzolja ki a világos szoba mozdulatlan elemeit a mintához hasonló színekben, méretekben. Ezeket a 2–4. oldalon található táblázatban soroltuk fel. Az elkészített figurák a rajzlapon a mintához hasonló helyeken jelenjenek meg!

Az animációt a vetítőn levő piros gombbal lehet elindítani. Az animáció szereplőit (*medve*, *fénysugár*, *vászon*, *gomb*) nem kell megrajzolnod, mert megtalálhatók a kiindulási állományban!



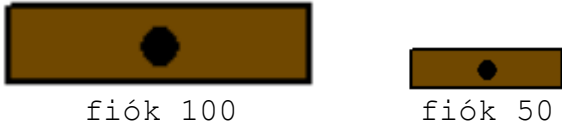

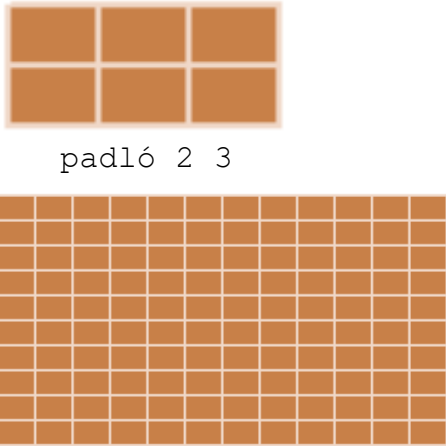


Mozdulatlan elemek megrajzolása (95 pont)

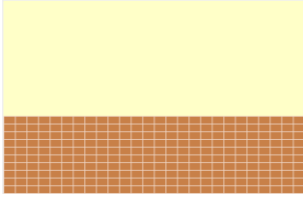

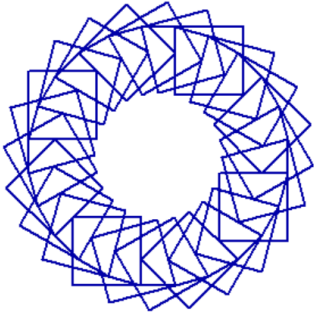
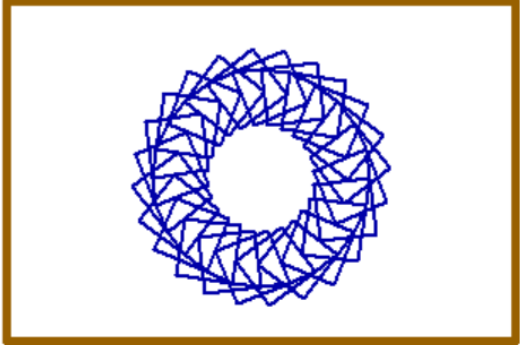


Az állományban több szereplő van. Azt javasoljuk, hogy a `t1` teknőc saját eljárásai valósítsák meg a rajzolási feladatokat. A `t1` teknőc saját eljárásait a `t1'` előtaggal tudod meghívni a parancssorban. A rajzlap mérete 760×500 képpont és a teknőc a rajzlap közepén van indításkor.

A verseny során használható Imagine Logo parancslistát a `Forrasok` mappában találod `logo_parancsok.html` néven.

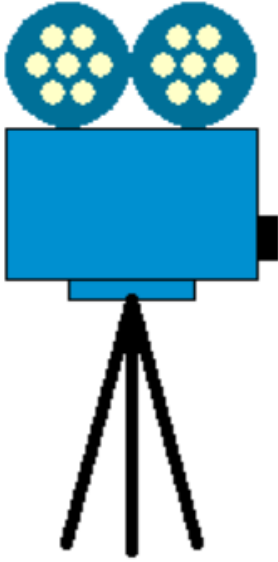

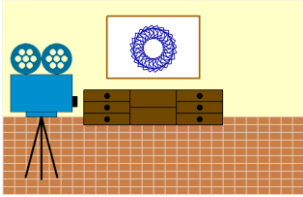

Az egyes alakzatoknál megadjuk a mintában alkalmazott színeket, de más hasonló színek használata is megengedett.

<p>Fiók (10 pont)</p> <p>Készíts egy <code>fiók :méret</code> eljárást, amely egy fiókot rajzol ki. Az eljárás paramétere az alakzat méretét határozza meg.</p> <p>Alkalmazott szín: fiók belseje: "narancs3</p>	 <p>fiók 100 fiók 50</p>
<p>Komód (10 pont)</p> <p>Készíts egy <code>komód :méret</code> eljárást, amely egy komódot rajzol ki. Az eljárás paramétere az alakzat méretét határozza meg.</p> <p>Alkalmazott szín: komód belseje: "narancs3</p>	 <p>komód 80</p>
<p>Padló (12 pont)</p> <p>Készíts <code>padló :sor :oszlop</code> eljárást, amely megrajzolja a padlót. Egy járólap mérete rögzített: magassága 20, szélessége 30. A fuga vastagsága 2. A <code>padló</code> eljárás első paramétere a sorok számát, a második az oszlopok számát határozza meg.</p> <p>Alkalmazott színek: járólap: "szürkésbarna fuga: "szürkésbarna10</p>	 <p>padló 2 3</p> <p>padló 10 16</p>



<p>Háttér (4 pont)</p> <p>Készíts <code>háttér</code> :világítás eljárást, amely megrajzolja a szoba háttérét. Az eljárás paramétere alapján a világos vagy a sötét háttérrel rajzolja ki.</p> <p>Alkalmazott színek:</p> <p>Világos: fal: "sárga11</p> <p>Sötét: teljes rajzlap: "szürke2</p>	 <p>háttér 1</p>	 <p>háttér 0</p>
<p>Mandala (9 pont)</p> <p>Készíts <code>mandala</code> :méret eljárást, amely egy 24 négyzetből álló mandalát rajzol ki. Az eljárás paramétere a négyzetek oldalának hosszát határozza meg.</p> <p>Alkalmazott szín: vonalak: "kék4</p>	 <p>mandala 50</p>	
<p>Kép (10 pont)</p> <p>Készíts <code>kép</code> :méret eljárást, amely egy faliképet rajzol ki. Az eljárás paramétere az alakzat méretét határozza meg. A kép oldalainak aránya 2:3.</p> <p>Alkalmazott színek: keret: "narancs3 képbelső: "fehér</p>	 <p>kép 100</p>	
<p>Tekercs (12 pont)</p> <p>Készíts <code>tekercs</code> :méret :világítás eljárást, amely egy filmtekercset rajzol ki. Az eljárás első paramétere az alakzat méretét határozza meg, a második azt mutatja meg, hogy sötét vagy világos színnel rajzoljuk-e ki.</p> <p>Alkalmazott színek: nagy körlap: "halványkék4 kiskörlapok: "sárga11</p> <p>nagy körlap: "halványkék3 kis körlapok: "szürke2</p>	 <p>tekercs 100 1</p>	 <p>tekercs 100 0</p>



<p>Vetítő (20 pont)</p> <p>Készíts <code>vetítő</code> :méret :világítás eljárást, amely egy filmvetítőt rajzol ki. Az eljárás első paramétere az alakzat méretét határozza meg, a második azt mutatja meg, hogy sötét vagy világos színnel rajzoljuk-e ki. A vetítő testének oldalaránya 2:3.</p> <p>Alkalmazott színek:</p> <p>Világos: <code>vetítőtest</code>: "halványkék5</p> <p>Sötét: <code>vetítőtest</code>: "halványkék2</p>	 <p>vetítő 50 1</p>	 <p>vetítő 50 0</p>
<p>Elrendezés (8 pont)</p> <p>Készíts <code>elrendezés</code> :világítás eljárást, amely kirajzolja a világításnak megfelelő szobát. A sötét szobában a sötét háttérre kell kirajzolnod a sötét színű vetítőt, a többi alakzatot nem kell megjeleníteni.</p>	 <p>elrendezés 1</p>	 <p>elrendezés 0</p>

Animáció elkészítése (15 pont)

Az állományban megtalálhatók a szereplők. A `fénysugár`, a `gomb` és a `vászon` szereplőknek csupán 1-1 jelmeze van, a `medve` szereplőnek viszont 8 db, amelyek a lépés különböző fázisaiban jelenítik meg a medvét.

Az animáció a vetítőn levő piros gombra való kattintással induljon el. Az animáció elindításával a `vetítő` sötét változata rajzolódjon ki, és a szereplők pedig az alábbiak szerint viselkedjenek:

- a `fénysugár` szereplő folyamatosan villog az animáció alatt (megjelenik, majd 0,05 másodperc letelte után újra eltűnik);
- a `vászon` a `medve` nevű szereplő megjelenik és 0,1 másodpercenként következő jelmezére vált.

Az animációt bemutató videót (`vetites_animacio_Image.mp4`) szintén a Források mappában találod.