


Golf

Julcsi golfozni ment és az első ütését a szülei meg is örökítették. 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

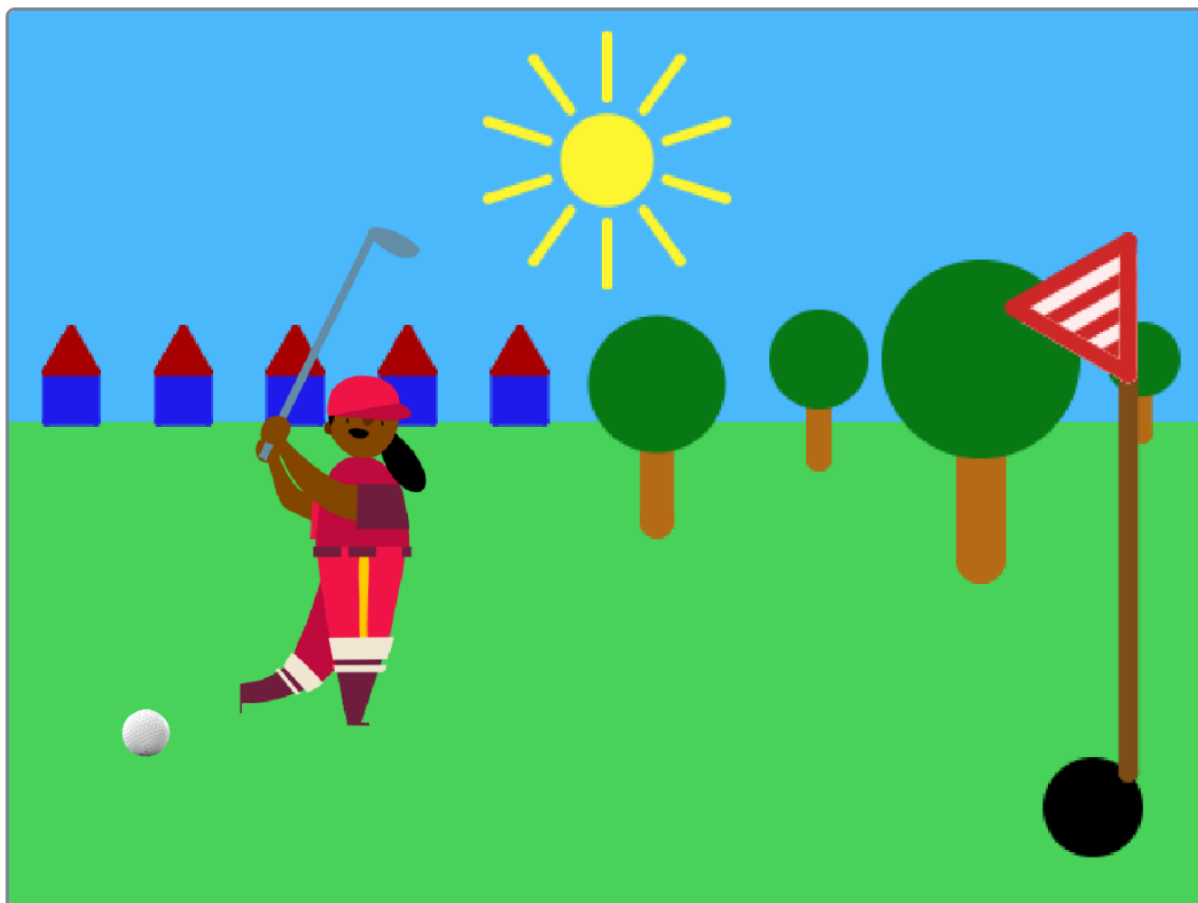
A megoldásodat az alábbiak szerint készítsd el:

Scratch környezetben:

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



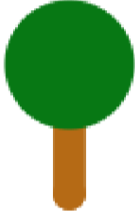


Imagine környezetben:

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



A golfpálya alakzatainak rajzolása (84 pont)

A golfpályán található alakzatokat paraméterezett eljárásokkal rajzoltasd ki egy szereplővel, amely a rajolás után tűnjön el:

<p>Háttér: Az eljárás a golfpályát rajzolja ki fűvel és vízzel.</p>	 <p>hatter</p>
<p>Nap: Az eljárás napot rajzol ki, ami méret szerint paraméterezhető. A nap 10 sugara ugyanolyan távolságra van egymástól és a nap középpontjától. A sugarak egyenlő hosszúak.</p>	 <p>nap 25</p>
<p>Fa: Az eljárás egy fát rajzol ki, ami méret szerint paraméterezhető. Ezzel az eljárással rajzolj 4 különböző méretű fát a fű jobb felső negyedébe! A fák ne érjenek össze és ugyanakkora távolság legyen köztük!</p>	 <p>fa 40</p>
<p>Házsor: Az eljárás egy házsorot rajzol, ami méret és a házak darabszáma (minimum 3) szerint paraméterezhető. Az egy sorban található házak egyenlő távolságra találhatóak egymástól, nem érnek össze és ugyanakkorák.</p>	 <p>hazsor 20 5</p>
<p>Zászló: Az eljárás egy piros-fehér csíkos zászlót rajzol ki, ami méret szerint paraméterezhető. A paramétertől függ: a toll vastagsága, a lyuk mérete, a rúd hossza és a zászló csíkjainak távolsága. Figyelj arra, hogy a zászló akkor is jól jelenjen meg, ha kitakar egy másik alakzatot!</p>	 <p>zaszlo 40</p>

A golfozó és a labda animációjának elkészítése (14 pont)

A *Források* mappában található képeket felhasználhatod a feladat megoldásához:

- Julcsi, a főszereplő jelmezei: *Julcsi1.png*, *Julcsi2.png*, *Julcsi3.png*, *Julcsi4.png*
- Julcsi alakja Imagine-ben: *Julcsi.lgf*
- A labda jelmeze: *labda.png*
- A labda alakja Imagine-ben: *labda.lgf*

A helyszín kirajzolása és a teknőc szereplő eltűnése után Julcsi megüti a labdát, ami forogva elgurul a zászló alatt található lyukig, majd eltűnik.