



Tengerpart (Imagine)

Egy tengerparti képet és animációt kell elkészítened a leírások, és a minták alapján.

A megoldásodat az alábbiak szerint készítsd el:

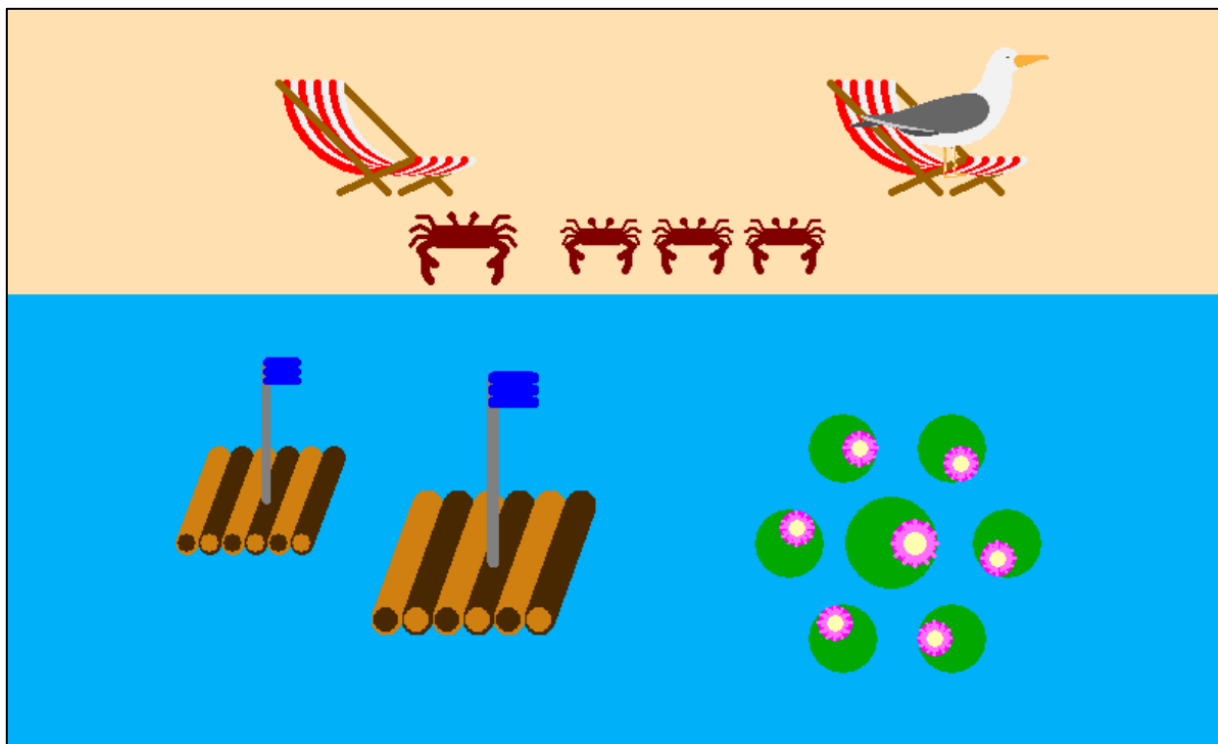
A `tengerpart` eljárást elindítva a teknőc rajzolja ki a mozdulatlan elemeket (a 2-4. oldalon található táblázatban felsorolt összes képi elem) a mintához hasonló színekben, méretekben!

Az elkészített figurák a rajzlapon a mintához hasonló helyeken jelenjenek meg!

Az animáció szereplőjét (`sirály`) nem kell megrajzolnod, a `Forrasok` mappában megtalálod képfájlént.

Az eljárás az összes képi elem kirajzolása után automatikusan indítsa el az animációt!

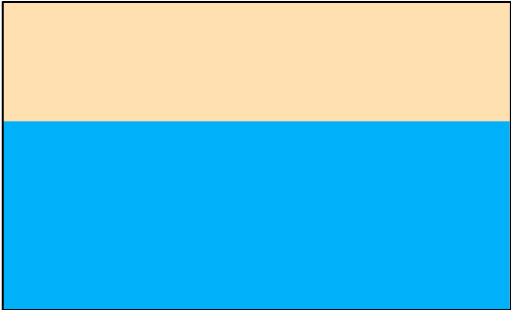


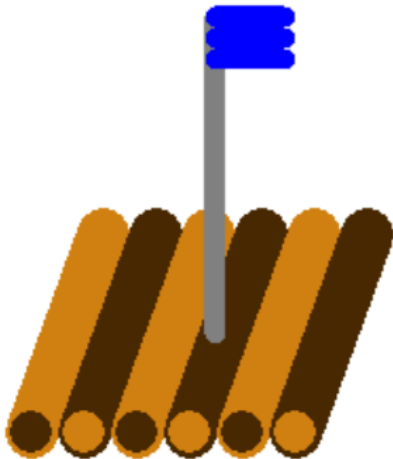
A `logo_parancsok.html` állományban összegyűjtöttük a leggyakrabban használt Imagine Logo utasításokat, ezt melléktük a `Forrasok` mappában és használhatod a verseny közben.





A Tengerpart alakzatainak rajzolása (110 pont)

Az alakzatokat paraméterezett eljárásokkal rajzoltasd ki a teknőccel, amely a rajzolás után tűn-
jön el. Az egyes eljárásoknál megadjuk a mintában alkalmazott színeket, de más hasonló szín
használata is megengedett.

<p>Háttér (5 pont)</p> <p>Készíts <code>hatter</code> nevű eljárást, amely megrajzolja a tengerparti háttérret a minta szerint. A háttér az egész rajzlapot töltse ki.</p> <p>Alkalmazott színek: <code>tenger: "halványkék"</code> <code>homok: "narancs10"</code></p>	 <p><code>hatter</code></p>
<p>Rönkök (9 pont)</p> <p>Készíts <code>ronk1</code> nevű eljárást, amely az alábbi rönköt rajzolja meg és paramétere a rönk méretét határozza meg. (Mind a vastagságot, mind pedig a rönk hosszát.)</p> <p>Alkalmazott színek: <code>sötétbarna: "narancs2"</code> <code>világosbarna: "narancs5"</code></p>	 <p><code>ronk1 100</code></p>
<p>Készíts <code>ronk2</code> nevű eljárást, amely az alábbi rönköt rajzolja meg és paramétere a rönk méretét határozza meg. (Mind a vastagságot, mind pedig a rönk hosszát.) A <code>ronk2</code> eljárásban ugyanazokat a színeket használd felcserélve, mint a <code>ronk1</code> eljárásban.</p>	 <p><code>ronk2 100</code></p>
<p>Hajó (20 pont)</p> <p>Készíts <code>hajo</code> nevű eljárást, amelynek paramétere a hajó és minden elemének (zászló is) méretét határozza meg.</p> <p>Alkalmazott színek: <code>sötétbarna: "narancs2"</code> <code>világosbarna: "narancs5"</code> <code>"szürke"</code> <code>"kék"</code></p>	 <p><code>hajo 100</code></p>



Tavirózsa (15 pont)

Készíts `tavirozsa` nevű eljárást, amelynek paramétere a tavirózsa méretét határozza meg. A tavirózsának 12 hosszabb és 12 rövidebb szirma van, amelyek felváltva a körön egyenletesen elosztva jelennek meg. A paraméter a szirmok vastagságát is meghatározza.

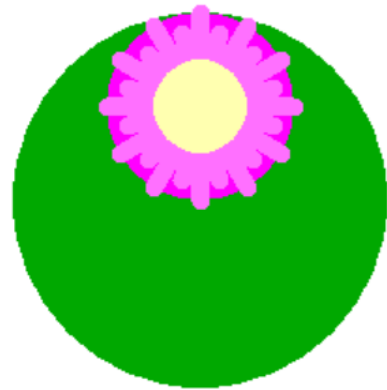
Alkalmazott színek:

"rózsaszín6

"rózsaszín8

"sárga10

"zöld4



`tavirozsa 100`

Tavirózsák (10 pont)

Készíts `tavirozsak` nevű eljárást, amelynek paramétere a tavirózsák alakzat méretét határozza meg. Az eljárás 7 tavirózsát rajzol ki, amelyek közül a középső nagyobb, mint a többi, a kisebb tavirózsák pedig a nagy tavirózsa körül szabályos hatszög alakban jelennek meg.

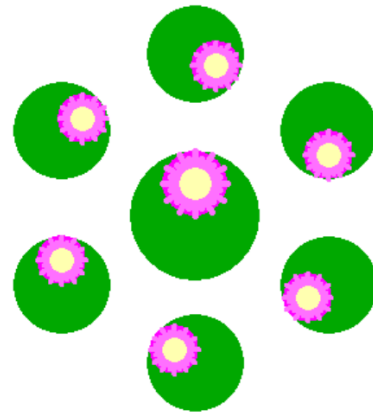
Alkalmazott színek:

"rózsaszín6

"rózsaszín8

"sárga10

"zöld4



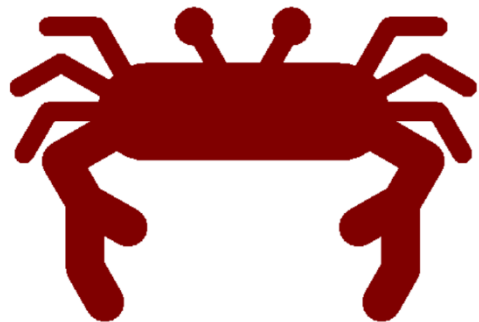
`tavirozsak 100`

Rák (22 pont)

Készíts `rak` nevű eljárást, amelynek paramétere a rák mérete.

Alkalmazott színek:

"piros3



`rak 100`

Rákcsalád (10 pont)

Készíts `rakcsalad` nevű eljárást, amely kirajzol egy anyarákot és a gyerekrákokat, a paramétere a rák méretét és a gyerekrákok számát határozza meg.

Alkalmazott színek:

"piros3



`rakcsalad 100 3`



Nyugagy (14 pont)

Készíts nyugagy nevű eljárást, amely a mintán látható nyugagyat rajzolja ki.

Alkalmazott színek:

"piros

"szürke11

"narancs4

Ehhez adunk egy segédeljárást, amelyet felhasználhatsz a megoldás során:

```
eljárás ív  
    ism 120 [  
        e 1 b 1  
    ]  
vége
```



nyugagy

Alakzatok elhelyezése (5 pont)

Az általad elkészített eljárások segítségével rajzold ki az alakzatokat a minta szerint, lásd első oldalon szereplő kép.

Animáció elkészítése (15 pont)

A Forrasok mappában található képeket felhasználhatod a feladat megoldásához: `siraly.lgf`. A képfájl képkockaként tartalmazza a sirály 2 jelmezét.

A rajz elkészülése után a sirály szereplő az első jelmezében (`Képkocka 1`) ül a jobb oldali nyugagyon (ha nincs nyugagy eljárás, akkor a kép jobb felső negyedében), majd jelmezt vált (`Képkocka 2`) és az utolsó rákgyereket elragadja (a rákgyerek eltűnik), végül a kép bal alsó sarka felé kirepül a képről.

Lásd a mellékelt videót: `tengerpart_animacio_Imagine.mp4`.