




Tengerpart (Scratch)

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

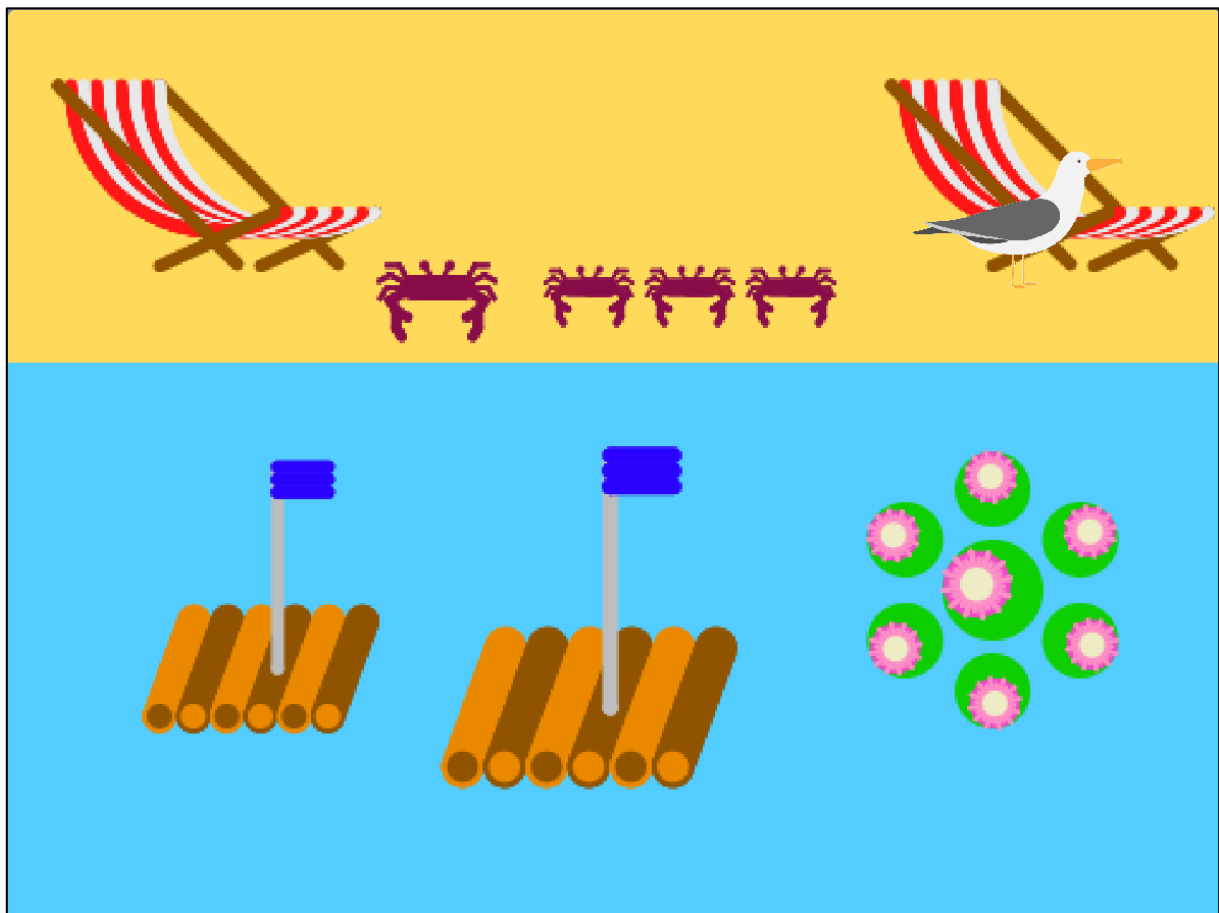
A megoldásodat az alábbiak szerint készítsd el:

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 szereplőjét (sirály) nem kell megrajzolni, a Forrasok mappában megtalálod képfájlént.

Az animáció automatikusan induljon el az összes képi elem kirajzolása után!

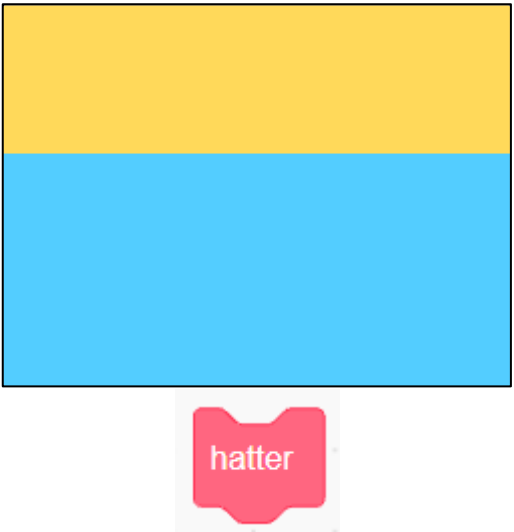
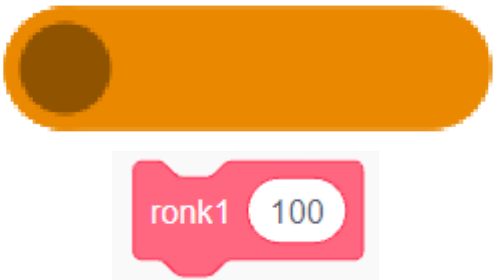
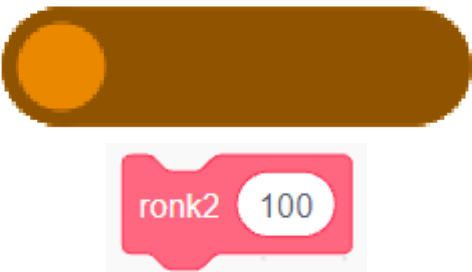




A Tengerpart alakzatainak rajzolása (110 pont)

Az alakzatok megrajzolásához készíts saját blokkokat, a rajzolást végző szereplő az animáció lejátszásakor tűnjön el. Az egyes alakzatoknál megadtuk 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 megrajzolja a tengerparti háttérret a minta szerint. A háttér az egész rajzlapot töltse ki.</p> <p>Alkalmazott színek: homok: STF(12, 64, 100) tenger: STF(54, 67, 100)</p>	
<p>Rönkök: (9 pont)</p> <p>Készíts <code>ronk1</code> nevű saját blokkot, amely az alábbi rönköt rajzolja meg és bemenete a rönk méretét határozza meg. (Mind a vastagságot, mind pedig a rönk hosszát.)</p> <p>Alkalmazott színek: barna: STF(9, 100, 91) világos barna: STF(9, 100, 56)</p>	
<p>Készíts <code>ronk2</code> nevű saját blokkot, amely az alábbi rönköt rajzolja meg és bemenete a rönk méretét határozza meg. (Mind a vastagságot, mind pedig a rönk hosszát.) A <code>ronk2</code> blokkban ugyanazokat a színeket használd felcserélve, mint a <code>ronk1</code> esetében.</p> <p>Alkalmazott színek: barna: STF(9, 100, 91) világos barna: STF(9, 100, 56)</p>	



Hajó (20 pont)

Készíts `hajo` nevű saját blokkot, amelynek bemenete a hajó és minden elemének (zászló is) méretét határozza meg.

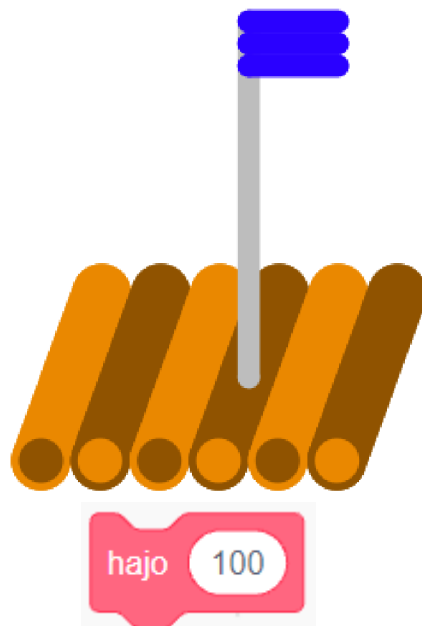
Alkalmazott színek:

barna: `STF(9, 100, 91)`

világos barna: `STF(9, 100, 56)`

szürke: `STF(0, 0, 74)`

kék: `STF(69, 100, 100)`



Tavirózsa (15 pont)

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

Alkalmazott színek:

zöld: `STF(32, 100, 80)`

rózsaszín: `STF(87, 68, 94)`

világos rózsaszín: `STF(90, 47, 98)`

sárga: `STF(16, 17, 93)`



Tavirózsák (10 pont)

Készíts `tavirozsak` nevű saját blokkot, amelynek bemenete a tavirózsák alakzat méretét határozza meg. A blokk 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.

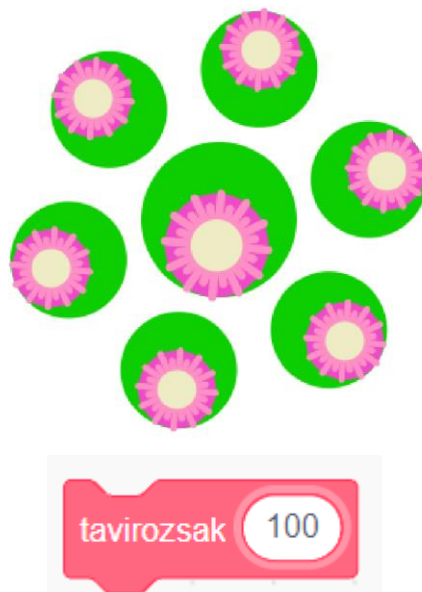
Alkalmazott színek:

zöld: `STF(32, 100, 80)`

rózsaszín: `STF(87, 68, 94)`

világos rózsaszín: `STF(90, 47, 98)`

sárga: `STF(16, 17, 93)`



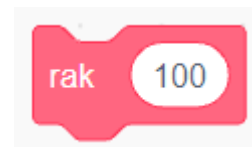
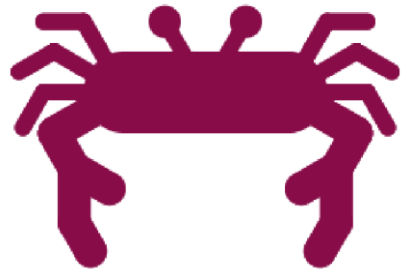


Rák (22 pont)

Készíts **rak** nevű saját blokkot, amelynek bemenete a rák méretét határozza meg.

Alkalmazott színek:

bordó: STF(91, 91, 52)

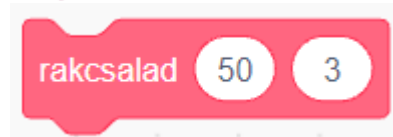


Rákcsalád (10 pont)

Készíts **rakcsalad** nevű saját blokkot, amely kirajzol egy anyarákot és a gyerekrákokat, a bemenetei a rákok méretét és a gyerekrákok számát határozzák meg.

Alkalmazott színek:

bordó: STF(91, 91, 52)



Nyugagy (14 pont)

Készíts **nyugagy** nevű saját blokkot, amely a mintán látható nyugágyat rajzolja ki.

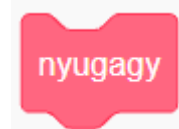
Alkalmazott színek:

piros: STF(0, 91, 100)

szürke: STF(0, 0, 90)

barna: STF(9, 10, 56)

Ehhez adunk egy segédblokkot, amelyet felhasználhatsz a megoldás során:





Alakzatok elhelyezése (5 pont)

Az általad elkészített blokkok 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: `siraly1.png`, `siraly2.png`.

A rajz elkészülése után a sirály szereplő az első jelmezében (`siraly1.png`) ül a jobb oldali nyugágyon (ha nincs nyugagy blokk, akkor a kép jobb felső negyedében), majd jelmezt vált (`siraly2.png`) és az utolsó rákgyereket elragadja (a rákgyerek eltűnik), végül a kép bal alsó sarka felé kirepül a képről.

Lásd a mellékelt videót: `tengerpart_animacio_Scratch.mp4`.