




# Tenger (Scratch)

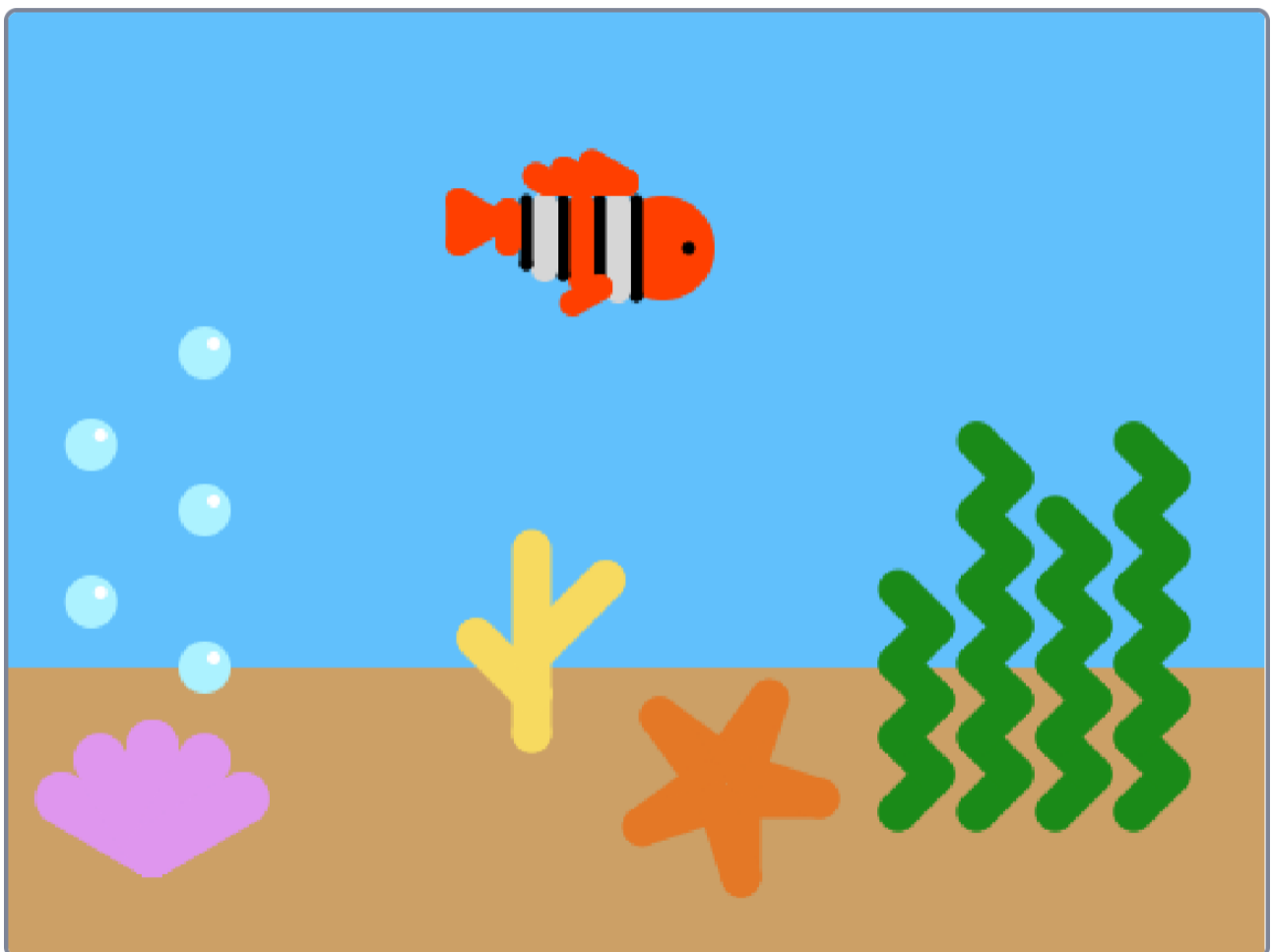
Készíts animációt egy bűvarról a Forrasok mappában található `tenger_kiindulas.sb3` fájl felhasználásával a minták és leírások alapján!

## A megoldásodat az alábbiak szerint készítsd el

A `tenger_kiindulas.sb3` állományt mentsd el `tenger_KOD.sb3` néven (a KOD helyére az adatlapodon szereplő azonosító kerüljön). A továbbiakban ebben az állományban dolgozz!

A -ra kattintva az előre elkészített teknőc szereplő rajzolja ki a mozdulatlan alakzatokat a mintához hasonló színekben, méretekben! A mozdulatlan alakzatok a 2–3. oldalon található táblázatban felsorolt ábrák. Az elkészített figurák a rajzlapon a mintához hasonló helyeken jelenjenek meg!

Az animáció automatikusan induljon el az összes alakzat kirajzolása után! Az animáció szereplőjét (bűvár) nem kell megrajzolnod, mert az állomány már tartalmazza az összes jelmezével együtt!



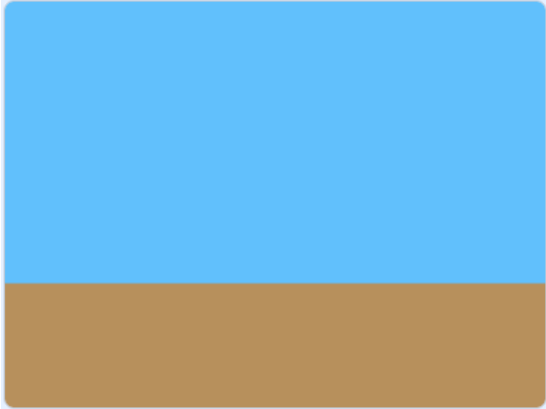







## Mozdulatlan elemek megrajzolása és elrendezése (99 pont)

Az állomány tartalmazza a szereplőket, a jelmezeikkel együtt. A teknőc szereplőnek készíts saját blokkokat, amelyek kirajzolják a mozdulatlan elemeket. A teknőc 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><b>Háttér (4 pont)</b></p> <p>Készíts egy <b>háttér</b> nevű blokkot, amely kirajzolja a háttér alul homokkal és felül vízzel.</p> <p>Alkalmazott színek: tenger: STF(9, 50, 80) homok: STF(56, 61, 98)</p>	 <p><b>háttér</b></p>
<p><b>Korall (8 pont)</b></p> <p>Készíts egy <b>korall</b> nevű blokkot, amely egy korallt rajzol ki. A korallnak három ága van, egy balra átlósan, egy jobbra átlósan, és egy felfelé.</p> <p>Alkalmazott szín: STF(13, 60, 96)</p>	 <p><b>korall</b></p>
<p><b>Csillag (10 pont)</b></p> <p>Készíts egy <b>csillag</b><b>vonal</b> nevű blokkot, amelynek <b>paramétere</b> a vonalvastagságot határozza meg és a minta szerinti öt ágú tengeri csillagot rajzolja ki.</p> <p>Alkalmazott szín: STF(4, 83, 89)</p>	 <p><b>csillag</b><b>1</b></p>  <p><b>csillag</b><b>10</b></p>
<p><b>Kagyló (10 pont)</b></p> <p>Készíts egy <b>kagyló</b><b>méret</b> nevű blokkot, amelynek bemenete a kagyló méretét határozza meg.</p> <p>Alkalmazott szín: STF(80, 37, 93)</p>	 <p><b>kagyló</b><b>30</b></p>  <p><b>kagyló</b><b>40</b></p>



### Buborékok (15 pont)

Készíts egy **buborékok** nevű blokkot, amely öt egyforma buborékot rajzol ki. A buborékok két oszlopban a mintának megfelelően rajzolódnak ki.

Alkalmazott szín:

buborék: STF(52, 32, 100)

felt: STF(100, 0, 100)



### Hínár (10 pont)

Készíts egy **hínár** nevű blokkot, amely egy szál hínárt rajzol ki. A blokk bemenete a hínár cikcakkjainak számát határozza meg.

Alkalmazott szín:

STF(33, 82, 54)



### Bohóchal (32 pont)

Készíts egy **bohóchal** nevű blokkot, amely egy halat rajzol ki. A halnak nyolc csíkja van, balról jobbra piros, fekete, fehér, fekete sorrendben.

Alkalmazott színek:

fej, uszonyok: STF(4, 100, 100)

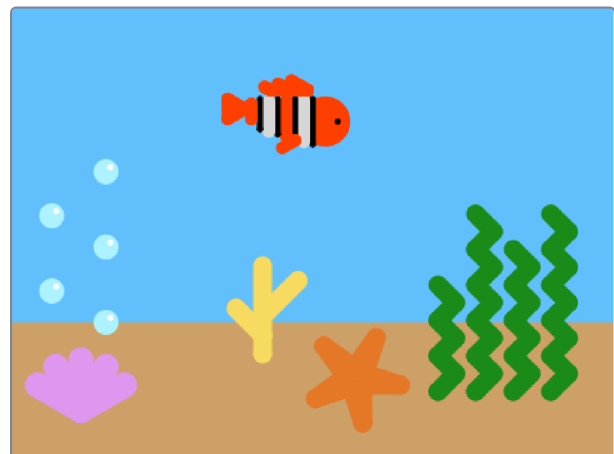
sötét sávok: STF(0, 0, 0)

világos sávok: STF(0, 0, 83)



### Elrendezés (10 pont)

Készíts egy **elrendezés** nevű blokkot, amely elhelyezi az elkészített alakzatokat a rajzterületre! Az általad elkészített blokkok segítségével rajzold ki az alakzatokat a minta szerint.





## Animáció elkészítése (10 pont)

Az animáció automatikusan induljon el a mozdulatlan elemek kirajzolása után!

- A bűvár jelenjen meg a bal felső sarokban 100%-os méretben,
- haladjon a kép középpontja felé miközben az alakja nő,
- majd jobbra mozogjon ki a képről.
- Az úszás során folyamatosan lélegzik, aminek hatására buborékok jelennek meg és tűnnek el mögötte.

Az animációt bemutató videót `tenger_animacio_Scratch.mp4` néven, szintén a Források mappában találod.