



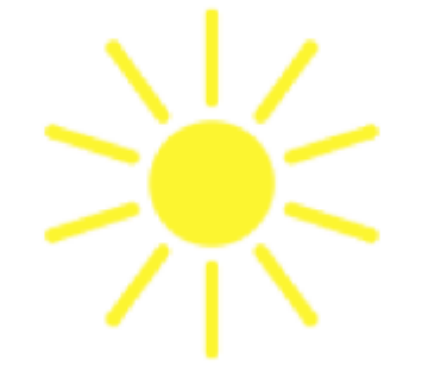
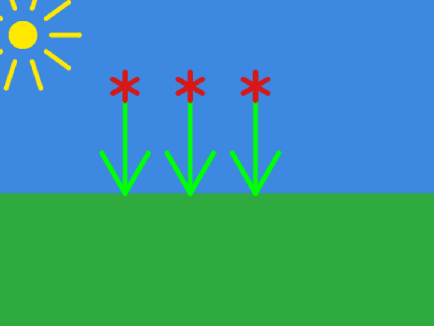
Tavaszi – Húsvét

A tavaszi mező szépen süt a nap, Nagy piros virágok nyílnak a réten. Egyszer csak egy nyuszika jelenik meg a réten, körülnéz és keresztül szalad. Először rajzold meg a mozdulatlan elemeket úgy, hogy a mintához minél jobban hasonlítson! Majd készítsd el az animációt!

A megoldásaidat az alábbiak szerint készítsd el Scratch környezetben:

A -ra kattintva blokkokban rajzolja meg a szereplő a hátteret, majd automatikusan indítsa el az animációt!

A mozdulatlan tárgyak megrajzolása (55 pont)

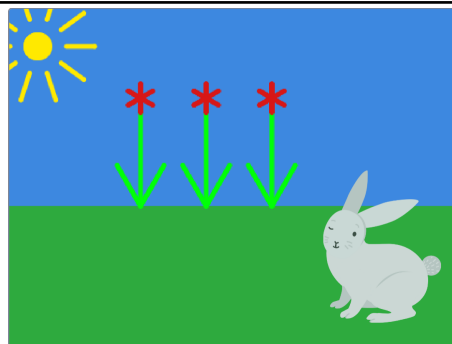
Háttér (10 pont): Készíts <code>hatter</code> nevű saját blokkot, ami mezőt rajzol ki, a fű zöld és az ég kék.	 
Nap (30 pont): Készíts <code>nap</code> nevű saját blokkot, ami napot rajzol ki sárga színnel. A nap 10 sugara ugyanolyan távolságra van egymástól és a nap középpontjától. A sugarak egyenlő hosszúak.	 
Virágok (15 pont): Készíts <code>virag</code> nevű saját blokkot, ami 3 virágot rajzol ki, egymástól azonos távolságra. A virágok szára zöld és 2 levelük van. A virág feje piros és 6 szirmuk van.	 



A nyuszi animáció (25 pont)

Nyuszi

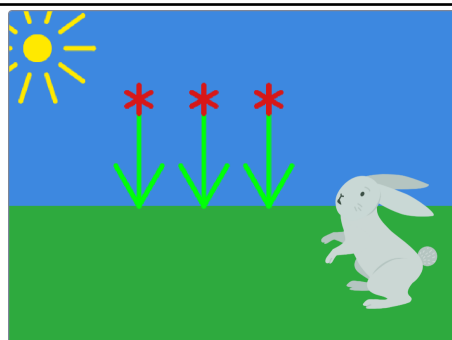
A képernyő jobb alsó részén jelenjen meg egy nyuszi, nézzon a virágok irányába!



10 pont

Körülnéz a nyuszi:

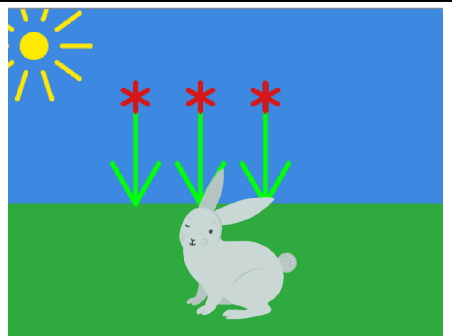
A nyuszi nézzon körül (váltson jelmezt)!
Majd az eredeti nyuszi jelenjen meg.



5 pont

Fusson nyuszi

A nyuszi fusson végig a mezőn és tűnjön el a végén!
(+10 pont, ha a lábai is mozognak)



10 pont