

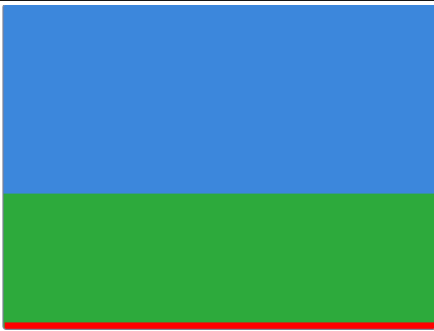
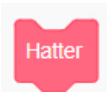
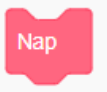
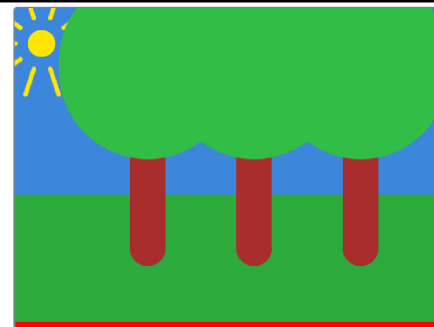
Tavaszi – almaszedés

A tavaszi gyümölcsösben szépen süt a nap, lassan érnek az almák. Azonban néha egy-egy alma lepottyan a fáról. Készíts erről animációt! Először rajzold meg a mozdulatlan elemeket úgy, hogy a mintához minél inkább hasonlítson! Az ég kék, a fű zöld, süt a nap és három egyforma almafa nő egymás mellett, egymástól egyenlő távolságra. Majd készítsd el az animációt!

A megoldásokat 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 (45 pont)

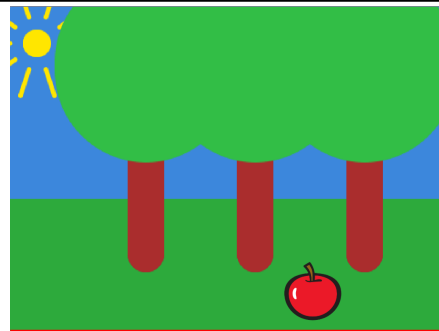
Háttér (10 pont): Készíts <code>hatter</code> nevű saját blokkot, ami mezőt rajzol ki, a fű zöld és az ég kék. Vonal: Jelenjen meg egy piros vonal a képernyő alján!	 
Nap (20 pont): Készíts <code>nap</code> nevű saját blokkot, ami napot rajzol ki sárga színnel. A nap 10 sugara ugyanolyan távolságra van egymástól és a nap középpontjától. A sugarak egyenlő hosszúak.	 
Fasor (15 pont): Készíts <code>fasor</code> nevű saját blokkot, ami 3 fát rajzol ki, egymástól azonos távolságra. A fák törzse barna, lombja zöld színű.	 

Az almák és kosár animáció (45 + 10 pont)

Alma:

A képernyő felső részén véletlenszerű helyeken almák jelennek meg és esnek lefelé.

Ha érinti piros vonalat a játéknak vége, írja ki és álljon le minden.

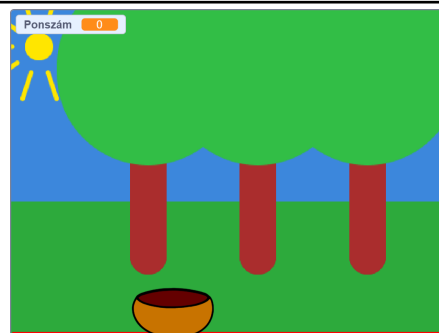


10 pont

Kosár:

Jelenjen meg egy kosár, amit a nyilakkal lehet jobbra és balra mozgatni.

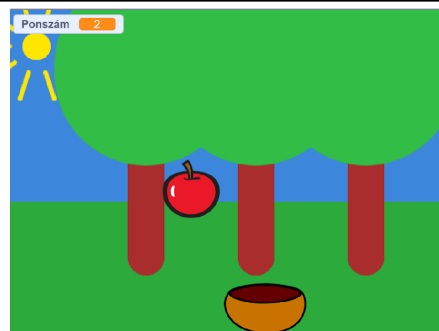
Cél, a kosarat úgy mozgatni, hogy beleessen az alma a kosárba.



15 pont

Számláló:

Ha sikerül elkapni az almát, akkor a számláló számoljon +1-et.

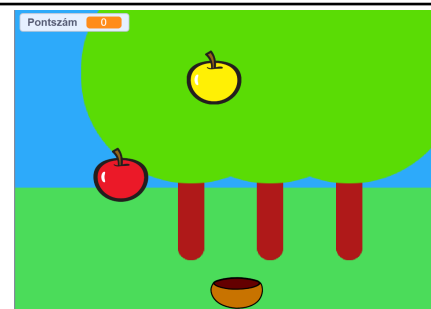


5 pont

Sárga alma:

A képernyő felső részén véletlenszerűen jelenjenek meg sárga színű almák is és essenek lefelé!

Ha sárga alma esik a kosárba a számláló vonjon le 1 pontot!

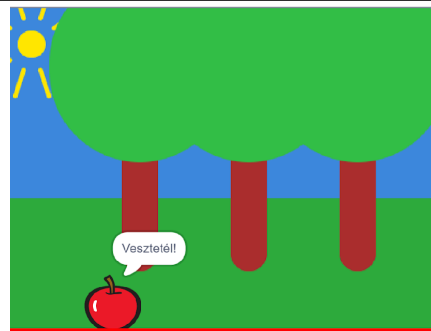


5 pont

Vége:

Két esetben van vége a játéknak:
ha az alma leesik (érinti a piros vonalat) és nem sikerült elkapni, ekkor írd ki **Vesztettél!**
Vagy ha 3 almát sikerült elkapni, ekkor írd ki **Nyertél!**

A kiírás helyett mindkét esetben használhatsz másik hátteret is.



10 pont



Fantázia:

Készíts bármely más rajzot vagy animációt,
ami a témához kapcsolódik! Engedd
szabadon a fantáziádat!

10 pont