



Téli táj (Imagine)

A Programozók Parkjában sok hó esett. Készítsd el a következő hóemberről szóló animációt a minták és a leírások alapján!

A megoldásodat az alábbiak szerint készítsd el:

Készíts egy `teli_taj` eljárást, amely előbb kirajzolja 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 eljárás az összes képi elem kirajzolása után automatikusan indítsa el az animációt! Az animáció szereplőjét (szánkó) nem kell megrajzolnod, a `Források` mappában megtalálod képfájlként!

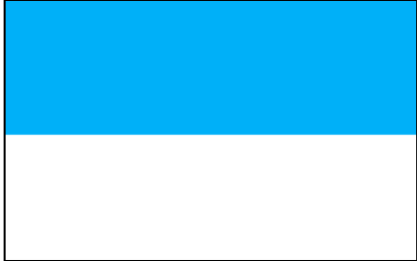


A `logo_parancsok.html` állományban összegyűjtöttük a leggyakrabban használt Imagine Logo utasításokat, ezt melléktük a `Forrasok` mappában és használhatod a verseny közben.









Mozdulatlan elemek megrajzolása (107 pont)

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

<p>Háttér eljárás (5 pont):</p> <p>Készíts <code>hatter</code> eljárást, amely a hátteret rajzolja ki alul a hóval fedett tájjal és felül az égbolttal!</p> <p>Alkalmazott színek:</p> <p>"fehér"</p> <p>"halványkék"</p>	 <p><code>hatter</code></p>
<p>Fenyő eljárás (17 pont):</p> <p>Készíts <code>fenyo</code> eljárást, amely egy fenyőfát rajzol ki vastag vonallal rajzolt törzssel és 3 ugyanakkora, vastag vonallal rajzolt háromszög alakú lombbal!</p> <p>Ezzel az eljárással rajzolj ki 4 ugyanolyan, vízszintesen egy vonalban található, egymástól ugyanakkora távolságban elhelyezkedő fenyőfát a hóval fedett táj jobb felső negyedében.</p> <p>Alkalmazott színek:</p> <p>barna: "narancs4"</p> <p>zöld: "zöld3"</p>	 <p><code>fenyo</code></p>
<p>Hóember alap eljárás (12 pont):</p> <p>Készíts <code>hoember_alap</code> eljárást, amely a hóember testét rajzolja ki.</p> <p>A test 3 körből áll, melyek függőlegesen egy vonalban helyezkednek el, alulról felfele egyre kisebbek, és a szélük összeér.</p> <p>Alkalmazott színek:</p> <p>körvonal: "halványkék9"</p> <p>kör belső: "halványkék11"</p>	 <p><code>hoember_alap</code></p>



<p>Seprű eljárás (18 pont):</p> <p>Készíts <code>sepru</code> eljárást, amely a hóember kezében található seprűt rajzolja ki!</p> <p>A seprű feje 24 szálból áll, amelyek váltakozva világosabb és sötétebb barna színűek.</p> <p>Alkalmazott színek: barna: <code>"narancs4"</code> világosbarna: <code>"narancs7"</code></p>	 <p><code>sepru</code></p>
<p>Hóember gombok eljárás (12 pont):</p> <p>Készíts <code>hoember_gombok</code> eljárást, amely a hóember 4 gombját rajzolja ki!</p> <p>A 4 gomb ugyanolyan, függőlegesen egy vonalban helyezkedik el, és egymástól egyenlő távolságra található.</p> <p>Alkalmazott színek: <code>"fekete"</code></p>	 <p><code>hoember_gombok</code></p>
<p>Hóember kezek eljárás (12 pont):</p> <p>Készíts <code>hoember_kezek</code> eljárást, amely a hóember 2 kezét rajzolja ki!</p> <p>A két kéz ugyanolyan, vízszintesen egy vonalban helyezkedik el.</p> <p>Alkalmazott színek: körvonal: <code>"halványkék9"</code> kör belső: <code>"halványkék11"</code></p>	 <p><code>hoember_kezek</code></p>
<p>Hóember arc eljárás (10 pont):</p> <p>Készíts <code>hoember_arc</code> eljárást, amely a hóember arcát rajzolja ki 2 szemmel és az ezek között található orral!</p> <p>Alkalmazott színek: <code>"fekete"</code> <code>"narancs"</code></p>	 <p><code>hoember_arc</code></p>



<p>Kalap eljárás (10 pont):</p> <p>Készíts kalap eljárást, amely a hóember kalapját rajzolja ki.</p> <p>Alkalmazott színek: "piros5"</p>	 <p>kalap</p>
<p>Hópehely eljárás (11 pont):</p> <p>Készíts hópehely eljárást, amely egy 9 ágú hópehelyt rajzol ki fehér színben. (A kék téglalapot nem kell megrajzolni.)</p> <p>Ezzel az eljárással rajzolj ki 7 ugyanolyan hópehelyt az égboltra.</p> <p>Alkalmazott színek: "fehér"</p>	 <p>hópehely</p>

Animáció elkészítése (8 pont)

A Forrasok mappában található szanko.lgf képet felhasználhatod a feladat megoldásához.

Az animáció során a szánkó lassan kicsúszik a képről (a kép bal alsó sarka felé mozog, majd, amikor elérte a kép szélét, eltűnik).

Az animációt bemutató videót szintén a Forrasok mappában találod (teli_taj_animacio_Imagine.mp4).