

Ilutulestik

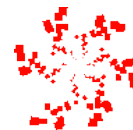
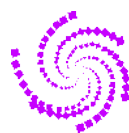
Ülesanne 1: hiirega klõpsatud kohal laval plahvatab rakett

1. Loo uus sprait **rakett**, joonista tema kostüümiks 6-7 punktikest.
2. Koosta **Lava** jaoks skript, mis käivitub **hiireklõpsuga laval** ja väljastab teate, et sprait **rakett** võib tegutsema asuda [**teavita start**].
3. Koosta spraidi **rakett** skript, mis käivitub, **kui saabub teade start**, viib spraidi hiirekursori asukohta, valib sellele juhusliku värvuse, teeb spraidi algul pisikeseks (5%) ja siis muudab tasapisi suuremaks pidevalt jäljendeid jättes.

[mine hiirekursor]
[pane värv efekt (juhuarv)]
[võta suuruseks 5 %]
[korda 20]
[jälg]
[muuda suurust 10 võrra]



4. Katseta, kas rakett plahvatab ilusasti. Ehk peaks algsuuruse määramise käsk olema eespool? Miks?
5. Proovi, kas käsk [**pööra**] teeb plahvatuse huvitavamaks. Kuhu see paigutada? Kui suur valida pööramisnurk?



6. Lisa spraidi kostüümile veel mõned täpid. Katseta.
7. Loo võimalus lavale moodustunud kujutise **kustutamiseks**. Kustutamine võiks käivituda tühikuklahvile vajutades.

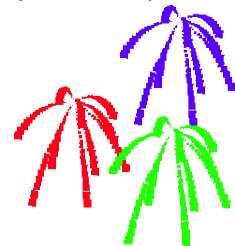


Ülesanne 2: juhuslikus kohas laval plahvatab rakett, sädemed langevad allapoole.

1. Loo muutujad **Rx** ja **Ry** raketi juhusliku asukohta meeldejätmiseks ning muutuja **muut**, mis on abiks sädemete allalangemise juures.
2. Koosta spraidile **rakett** skript, mis käivitub mingile täheklahvile vajutades (võid teha ka koopia eelmisest skriptist ja seda muuta ning täiendada):

[võta $R_x =$ (juhuarv -200 kuni 200)]
[võta $R_y =$ (juhuarv -150 kuni 150)]
[mine $x: R_x$ $y: R_y$]
[pane värv efekt (juhuarv)]
[võta suuruseks 5 %]
[võta $muut = -1$]
[korda 20]
[jälg]
[muuda suurust 10 võrra]
[muuda y ($muut$) võrra]
[võta $muut = (1.1 * muut)$]

- muutujates salvestatakse juhusliku punkti asukoht
- sprait paigutatakse varem määratud juhuslikku punkti
- juhuslik värv
- algul väike suurus
- jäljendi jätmine
- sprait muutub suuremaks
- muutuja muut väärtuse võrra liigub spraiti (allapoole)
- muut väärtus suureneb veidi



3. Kas mõni käsk spraidi värvi või suuruse muutmise kohta tuleks veel lisada? Või näitamine ja peitmine?

Lisaülesanne: lisa viimasesse skripti käsud, et enne plahvatamist algaks raketi teekond lava allservast punktist $x: R_x$ ja $y: -180$. Ülespoole kerkides peaks ta jätma maha jäljed oma teekonnast. Tee selliste jäljendite jätmiseks spraidile teine kostüüm – üksik punktike. Ära unusta kostüüme vahetada.