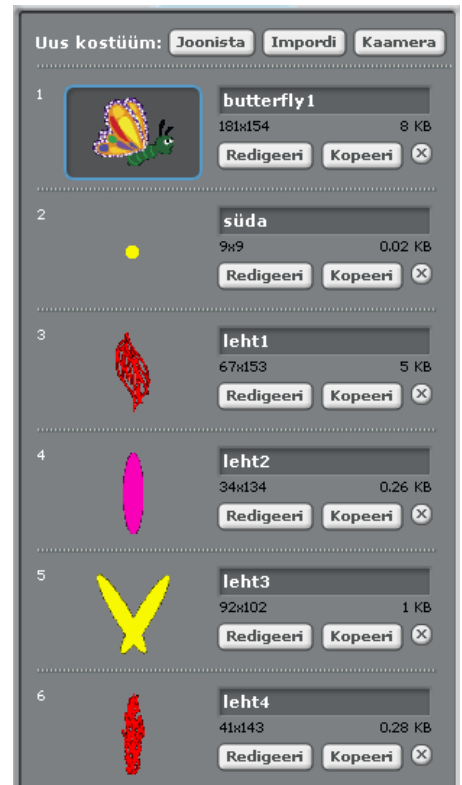


# Lilleaed

**Ülesanne: Lille kasvatamine hiirega klõpsatud kohale laval.**

- Loo uus sprait **Lill**, mille kostüümideks on:
  - liblikas – lille varre joonistamiseks
  - kollane ring – lille südamik
  - õielehed (joonista mitu erinevat õielehte).
- Loo muutujad **Lx** ja **Ly** lilleõie asukoha meeldejätmiseks.
- Koosta **Lava** jaoks skript, mis käivitub **hiireklõpsuga laval**, salvestab muutujates **Lx** ja **Ly** klõpsatud koha asukoha ja väljastab teate, et sprait **Lill** võib joonistama asuda.
  - [võta Lx = hiire\_x]
  - [võta Ly = hiire\_y]
  - [teavita tee lill]
- Koosta spraidi Lill skript, mis käivitub, **kui saabub teade tee lill** ja joonistab lille varre.
  - [võta kostüüm liblikas]
  - [mine x: Lx y: -180]
  - [pliiats all]
- Lille varre värvi ja suuruse võid lasta määrata juhuslikult:
  - [võta pliiatsi värviks (juhuarv 50 kuni 90)]
  - [võta pliiatsi suuruseks ...]
- Lille varre võid lasta joonistada käsuga [liigu 1 sek. x: Lx y: Ly], aga kui tahad, et liblikas lille kasvades muutuks, siis kasuta korduseplokki ja arvuta spraidi suurus näiteks y\_asukoha järgi:
  - [korda kuni (y\_asukoht > Ly)]
  - [muuda y 2 võrra]
  - [võta suuruseks (0.2 \* y\_asukoht) + 40 %]
  - [pliiats üleval]
- Lisa skripti käsud õie kostüümi, värvi (0 kuni 200) ja ehk ka suuruse valimiseks juhuslikult. Kostüümi number võib olla alates 3-st kuni viimase õielehekostüümi numbrini: [võta kostüüm (juhuarv 3 kuni 5)]
- Õielehtede arvu õies saab valida juhuslikult. Seda arvu tuleb meeles pidada, et arvutada **nurk** õielehe pööramiseks. Loo uued muutujad **mitu** ja **nurk**.
  - [võta mitu = (juhuarv 5 kuni 10)]
  - [võta nurk = (360/mitu)]
  - [korda mitu]
  - [jälg]
  - [pööra nurk kraadi]
- Lisa skripti käsud lille südamiku tekitamiseks:
  - [võta kostüüm süda]
  - [kustuta graafikaefektid] — hoolimata õie värvist võiks südamik olla kollane
  - [jälg]



**Lisaülesanne: tee spradist Lill koopia ja muuda lille joonistamise skripti nii, et lilled tekiks järjest (korduvalt) juhuslikku kohta laval. Lisa skripti algusesse käsud muutujate Lx ja Ly väärtuste leidmiseks juhuslikult (sobivates piirides) ja korduseplokk kogu tegevuse ümber. See skript võiks käivituda roheline lipuga.**