

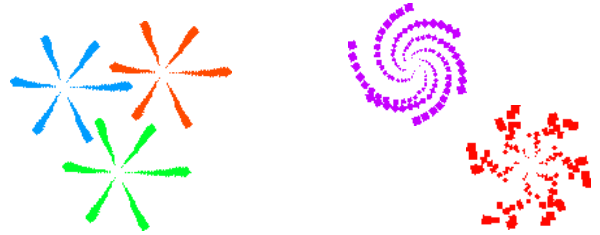
Ilutulestik

Idee <http://scratch.mit.edu/projects/johndo77/1503800>

Ülesanne1: hiirega klõpsatud kohal laval plahvatab rakett

1. Luua uus sprait **rakett** joonistades tema kostüümiks 6-7 punktikest.
2. Koostada **Lava** jaoks skript, mis käivitub **hiireklõpsuga laval** ja väljastab teate, et sprait **rakett** võib tegutsema asuda [**teata start**].
3. Koostada 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.

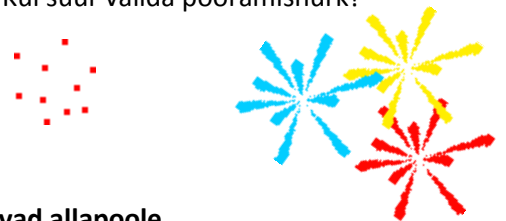
```
[mine hiirekursor]
[pane värv efekt (juhuarv .....)]
[võta suuruseks 5 %]
[korda 20]
  [jälg]
  [muuda suurust 10 võrra]
```



Käsk [**pööra**] teeb plahvatuse huvitavamaks. Kuhu see paigutada? Kui suur valida pööramisnurk?

Lisada spraidi kostüümile veel mõned täpid. Katsetada.

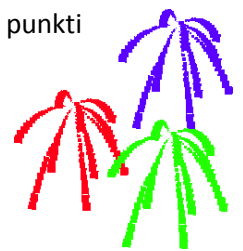
Luua võimalus moodustunud kujutise **kustutamiseks** (näiteks tühikuklahvile vajutades).



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

Luua muutujad **Rx** ja **Ry** raketi juhusliku asukoha meeldejätmiseks ning muutuja **muut**, mis on abiks sädemete allalangemise juures. Koostada spraidile **rakett** skript, mis käivitub mingile täheklahvile vajutades (võib teha koopia eelmisest skriptist ja seda muuta ning täiendada):

```
[võta Rx = (juhuarv -200 kuni 200)] - muutujates salvestatakse juhusliku punkti asukoht
[võta Ry = (juhuarv -150 kuni 150)]
[mine x: Rx y: Ry] - sprait paigutatakse varemääratud juhuslikku punkti
[pane värv efekt (juhuarv .....)] - juhuslik värv
[võta suuruseks 5 %] - algul väike suurus
[võta muut = -1]
[korda 20]
  [jälg] - jäljendi jätmine
  [muuda suurust 10 võrra] - sprait muutub suuremaks
  [muuda y (muut) võrra] - muutuja muut väärtuse võrra liigub spraiti (allapoole)
  [võta muut = (1.1 * muut)] - muut väärtus suureneb veidi
```



Lisaülesanne: lisada viimasesse skripti käsud, et enne plahvatamist algaks raketi teekond lava allservast punktist x: Rx ja y: -180. Ülespoole kerkides peaks ta jätma maha jäljed oma teekonnast. Teha selliste jäljendite jätmiseks spraidile teine kostüüm – üksik punktike. Kui rakett on jõudnud õigele kohale, tuleb kostüüm vahetada.

Idee: <http://scratch.mit.edu/projects/15033002/>

Luua sprait – must ristkülik, sama suur kui lava. Koostada skript, milles kummituseefekt võetakse umbes 90, seejärel tekitab sprait lõputult lavale jäljendeid kustutades tasapisi rakettidest jäänud kujutised.