

Lilleaed

Koostada rakendus, mis sarnaneks Scratch 1.4 demole *GardenSecret* (näidete alamkaustas *InterActive Art*).

Hiireklõps laval käivitab tegevuse, mille tulemusena „kasvab“ hiirekursori asukohta lill: kõigepealt joonistatakse vars alates lava allservast kuni hiirekursorini, seejärel moodustub (õielehe kujutise jäljenditest) varre otsa õis.

Lilled peaksid olema erinevad (juhuslikult valitud suurus, kuju, värv, õielehtede arv), erineva võiks ka nende ilmumisviis.

Objektid: varre joonistaja, õieleht (pöörduv ja jätab jäljendi), südamik.

Kui lillede ilmumisviisis pole plaanis väga suuri erinevusi, võivad need olla ka ühe spraidi erinevad kostüümid: üks vars, üks südamik ja mitu õielehte, mille jaoks valitakse iga kord erinev värv ja suurus, ning kogu tegevus on ühes skriptis või on erinevad tegevused igaüks eraldi skriptis (nii on neid mugavam testida) ja skript valitakse juhuslikult.

Keerulisemate erisuste jaoks (kui lilleõis moodustub erinevast hulgast erinevatest kujunditest), on parem luua mitu spraiti (üks iga õiekomplekti jaoks).

Tegevused varre joonistamiseks:

- Mine (hiire x; -180)
- Võta lillevarrejoonistamiskostüüm
- Võta sobiv suurus
- Vali pliiatsi värv ja suurus
- Pliiats alla
- Liigu (hiire x; hiire y)
- Pliiats üles

Tüüpotegevused õie joonistamiseks:

- Vali sobiv kostüüm, suurus ja värv (juhuslikult)
- Võta <arv> = juhuarv (mõistlikes piirides)
- Korda <arv> korda
 - Jäta jälg
 - Pööra 360/<arv>

