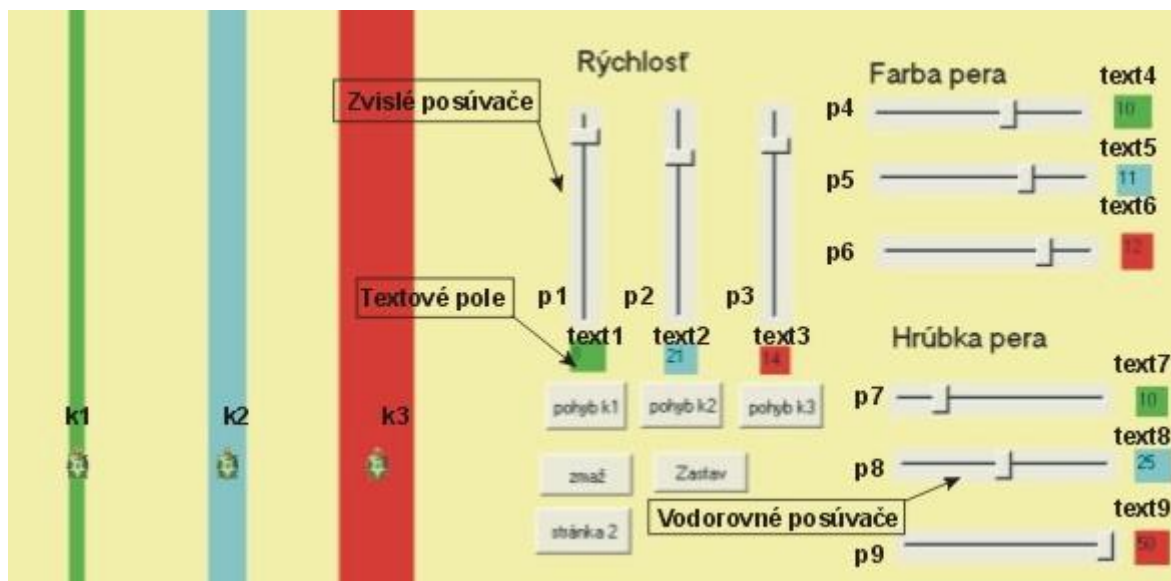


Úloha č. 11 Viaceré korytnačky

Vytvoríme jednoduchý projekt, v ktorom na stránke1 budú tri korytnačky, tieto sa budú rekurzívne pohybovať a na stránke budeme mať ovládacie prvky, súčiastky - na reguláciu, vodorovné a zvislé posúvače na zmenú rýchlosti pohybu korytnačiek, na zmenu farby a hrúbky pera. Zo stránky1 sa prepne na stránku2 kde budeme môcť spustiť procedúru hviezda pre 4 korytnačky.

Postup:

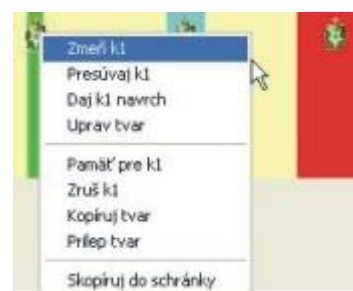
Práca na stránke 1



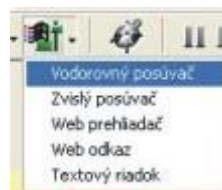
1. Na stránku1 si umiestnime ďalšie 2 korytnačky k2 a k3 kliknutím na tlačidlo Nová korytnačka a novú korytnačku umiestnime na stránku.



2. Kliknutím pravého tlačidla myši na korytnačku sa nám objaví kontextové menu, v ktorom nastavíme pozície pre korytnačku k1 X-350 Y-57, pre k2 X-250 Y-57, pre k3 X-150 Y-57



3. Kliknutím na Ikonu Nová súčiastka sa nám rozbalí menu, z ktorého vyberieme vodorovný posúvač a umiestnime ho na pracovnú plochu 3 zvislé posúvače p1, p2, p2, a 6 vodorovné posúvače p4 až p9.



4. Na stánku umiestnime 9 textových polí text1 až text9.

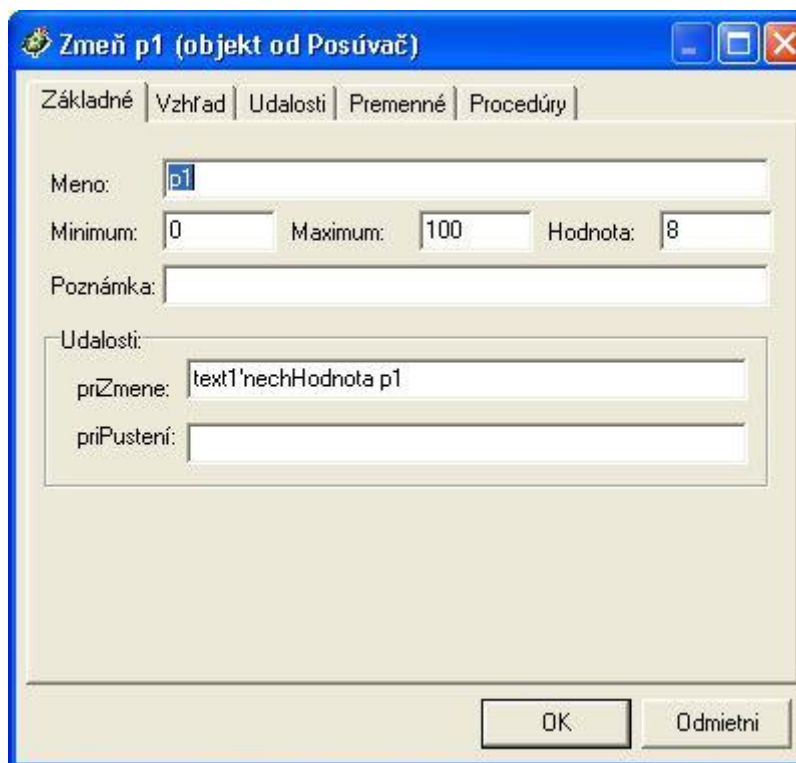
5. Vytvoríme procedúry pre pohyb korytnačiek k1, k2 a k3.

Procedúra pre pohyb k1	Procedúra pre pohyb k2	Procedúra pre pohyb k3
viem pohyb1 nechfp p4 nechhp p7 do p1 cakaj 50 pohyb1 koniec	viem pohyb2 nechfp p5 nechhp p8 do p2 cakaj 50 pohyb2 koniec	viem pohyb3 nechfp p6 nechhp p9 do p3 cakaj 50 pohyb3 koniec

Korytnačky sa budú pohybovať rekurzívnym volaním procedúr pohyb pričom rýchlosť pohybu korytnačiek k1, k2, k3 budeme môcť regulovať pohybom zvislého bežca posúvača p1, p2 a p3 .

Farba pera sa bude meniť posúvačmi pre príslušnú korytnačku p4, p5 a p6. Hrúbka pera sa bude meniť pre príslušnú korytnačku posúvačmi p7, p8 a p9.

6. Kliknutím pravého tlačidla myši na posúvač sa nám zobrazí kontextové menu posúvača. V ňom zvolíme voľbu zmeň a pre posúvače p1 až p3 nastavíme rozsah hodnoty od 0 do 100. V textových poliach text1 až text 9 zabezpečíme vypisovania číselných hodnôt nastavení jednotlivých posúvačov p1 až p9 príkazom pri zmene udalostí: **text1'nechHodnota p1**. Pre posúvač p2 to bude príkaz **text2'nechHodnota p2** atď., až pre posúvač p9.



7. Aby farba ktorou kreslí korytnačka k1 sa zhodovala s farbu pozadia textových polí text1, text4 a text7, musíme do udalosti pri zmene pre posúvač **p4** vložiť príkazy :

text1'nechFarbaPozadia p4 text4'nechFarbaPozadia p4 text7'nechFarbaPozadia p4

Aby farba ktorou kreslí korytnačka k2 sa zhodovala s farbu pozadia textových polí text2, text5 a text8, musíme do udalosti pri zmene pre posúvač **p5** vložiť príkazy :

text2'nechFarbaPozadia p5 text5'nechFarbaPozadia p5 text8'nechFarbaPozadia p5

Aby farba ktorou kreslí korytnačka k3 sa zhodovala s farbu pozadia textových polí text3, text6 a text9, musíme do udalosti pri zmene pre posúvač **p6** vložiť príkazy :

text3'nechFarbaPozadia p6 text6'nechFarbaPozadia p6 text9'nechFarbaPozadia p6

8. Príslušná korytnačka sa uvedie do pohybu kliknutím na príslušné tlačidlo, kde zadáme príkaz pre udalosť pri kliknutí:

pohyb k1	pohyb k2	pohyb k3
pre [k1] [pohyb1]	pre [k2] [pohyb1]	pre [k1] [pohyb1]

9. Zmazanie stránky zabezpečíme príkazom: zmaž - tlačidlo zmaž.

10. Tlačidlom zastav zastavíme pohyb všetkých korytnačiek a ich presun na príslušné pozície vid'. obr. stránka1:

pre [k1] [nechpoz [-350 -57] nechsmr 0] pre [k2] [nechpoz [-250 -57] nechsmr 0] pre

[k3] [nechpoz [-150 -57] nechsmer 0] zastavvšetky

11. Ďalšiu stránku vytvoríme kliknutím na ikonu Nová stránka



V prostredí Imadine sa nám vytvorí nová stránka, na panely nástrojov sa nám vytvorí nová ikona Stránka2 - kliknutím na túto ikonu sa prepne na stránku2



12. Na stránke1 vytvoríme tlačidlostránka2 s príkazom stránka2, ktorým sa budeme prepínať na stránku2

Práca na stránke2

Na stránke2 vytvoríme 4 korytnačky a 3 tlačidlá

stránka1	Hviezda	zmaž
stránka1	pre [k1 k2 k3 k4] [hviezda]	zmaž pre [k1 k2 k3 k4] [domov]

Procedúra hviezda :

viem hviezda
nechhp 20
nechfp "modrá
vp 18 opakuj 5 [do 100 vp 144 cakaj 1000]
koniec

stránka1

Hviezda

zmaž



stránka1

Hviezda

zmaž

