

Opäť v chalúpku u trpaslíkov.



Už sa blíži jar a naši trpaslíci sa rozhodli, že si poupratujú a čo to vynovia v chalúpku. Ako je nám známe naši trpaslíci vlastnia najnovšiu technológiu na čokoľvek, takže nič pre nich nie je nemožné a túto technológiu využívajú na uľahčenie ich ťažkého života.

Trpaslíkov pochytilo jarné upratovanie, všetci upratovali a maľovali celú chalúpku. Pri tejto milej činnosti zistili, že nemajú žiaden obraz, ktorý by si mohli zavesiť na stenu.

Úloha 1: Vytvor procedúru, ktorá nakreslí tvar akéhokoľvek trpaslíka. Nezabudni, čo všetko je na tvári a čím krajšia tvár, tým krajší obraz. Obraz aj orámu.

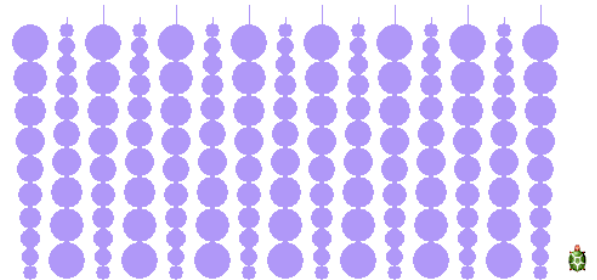
Len čo vymaľovali chalúpku, rozhodli sa vyrobiť police s knihami. Keďže oni nepotrebujú čítať knihy, len ich mať na ozdobu, stačí nakresliť návrh police s knihami a ich super moderná 3D tlačiareň im police vytvorí.

Úloha č.2: Nakresli policu s knihami troch veľkosti. Knihy sú usporiadané po trojiciach podľa veľkosti a knihy rovnakej veľkosti sú rovnakej farby. Nakresli policu s n-timi trojicami kníh, ako na obrázku. Farby kníh sa NÁHODNE GENERUJÚ A N JE PARAMETER PROCEDÚRY.



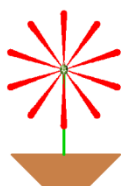
Police sú vyrobené, a tak pokračovali trpaslíci v upratovaní. Pri ich namáhavom upratovaní prišli na to, že nemajú medzi jednotlivými miestnosťami dvere. Snehulienka, čo by jediné nežné stvorenie medzi trpaslíkmi vymyslela, že si môžu vyrobiť záves. Navrhla, že záves sa bude skladať z jednotlivých šnúrok, na ktorých budú usporiadané guľôčky. Záves si opäť vyrobí pomocou 3D tlačiarne.

Úloha č.3: Vytvor procedúru, pomocou ktorej nakreslíš záves. Procedúra bude obsahovať JEDEN PARAMETER ČÍSLO, ktoré bude určovať z koľkých šnúr bude zostavený záves. Každá šnúra bude mať navlečených 10 guľôčok usporiadaných podľa veľkosti (jedna šnúra od najmenšej po najväčšiu guľôčku, a druhá šnúra od najväčšej po najmenšiu) Farba všetkých guľôčok sa bude NÁHODNE GENEROVAŤ. Pozri obrázok.

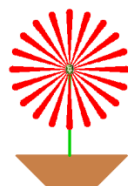


Všetci trpaslíci sa zhodli, že ich Snehulienka je najväčší poklad aký môžu mať a tak jej chcú vyrobiť kvietok s kvetináčom.

Úloha č. 4: vytvor procedúru, ktorá nakreslí kvet s kvetináčom. Parameter procedúry bude POČET lupeňov kvetu. Farba kvetu bude ĽUBOVOLNÁ.(pozri obrázok)



kvet 10



kvet 20



kvet 30