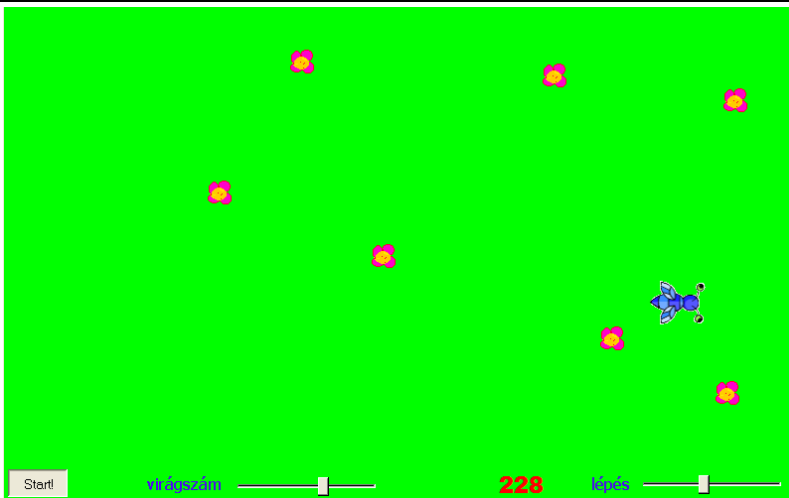


## Szedjük virágot!

A következő játékunk a beállítások gyakorlását szolgálja. Éppen ezért e játék esetén sem írjuk le a kiválasztandó elemek pontos helyét, de a beállítandó paramétereket pontosan megadjuk.

13. *Készítsünk virágszedő méhecskés játékot! A méhecskét a kurzornyilakkal lehessen irányítani, a virágok száma 1 és 20 között állítható legyen, a rendelkezésre álló idő 100 és 1000 lépés közötti időtartam legyen!*

A programban használt JAJ és HURRA hangokat, valamint a VIRAG.LGF fájlt a könyv honlapjáról le lehet tölteni, vagy más elemmel helyettesíthető.



A *lap1* nevű játéklap méretét állítsuk be 799×499 képpontra, a kitöltésének színét zöldre, a lap középpontját a (398;249) pontra.

Hozzuk létre a Start feliratú *start* gombot. A gomb lenyomásra indítsa el az *indító* eljárást! A szélességét ne felejtjük el legalább 60 képpontra állítani!

Helyezzünk el egy csúszkát a *lap1*-re, amit nevezzünk el *virágszám*-nak. A csúszka 1 és 20 között adjon értéket, a kezdőértéke 10 legyen! Ha a csúszkát mozgatjuk, akkor hajtsa végre a **globálisváltozó "darab érték"** parancsot. Próbáljuk is ki, hogy a *darab* változó létrejöjjön! A **MEGJELENÉS** fülön tegyük **Átlátszóvá** is! Írjuk ki mellé egy szövegdobozba a „virágszám” szöveget, 10 pontos, kékszínű Tahoma betűkkel, a háttere legyen átlátszó.

Hasonlóan készítsük el a „lépés” kiírást tartalmazó szövegdobozt, és mellé a *lépés* változót beállító *lépés* nevű csúszkát is! A csúszka a változó értékét 100 és 1000 között állítsa, 400 kezdőértékkel! A csúszka változtatásakor végrehajtandó parancs **globálisváltozó "lépés érték"** legyen! Az átlátszóság beállítását ne felejtjük el! Próbáljuk is ki, hogy a *lépés* változó létrejöjjön!

Az alapértelmezett *tl* teknőcöt nevezzünk el *író*-nak! A teknőcöt helyezzük el a (100;-217) pontba, nézzen észak felé, ne legyen látható, de a tollát tartsa lenn. A **RAJZ** fülön állítsunk be piros tintaszínt, és 14 pontos Arial Black betűt háttérszínnel való kitöltéssel együtt!

Hozzunk létre egy *méh* nevű teknőcöt is! A teknőc vegye fel a BOGI2 alakot a KEPSOR mappából, emeljük fel a tollát, és tegyük láthatóvá. Az **ALAK** fülön tegyük érzékennyé! Az Események fülön a **haÜtközik** esetén adjuk ki a találkozást feldolgozó **kér takart [elrejt] globálisváltozó "vanmég :vanmég-1** parancsot! A **Pozíció** fülön, a **Tartomány** részen a mozgást megadó téglalap bal felső sarka legyen a (-390 ; 245) pont, a szélessége 780, magassága 470, a stílusa visszapattanó!

Mindezen előkészületek után a *főablakon* hozzuk létre az eljárásokat!

Az *indító* eljárás létrehozza a kívánt darabszámú virágot, és teszi el a kezdőpozíciójába a méhecskét, valamint a vezérlését megvalósító **gombmenü!** parancsot is tartalmazza.

```

eljárás indító
  globálisváltozó "vanmég virágszám'érték
  rajzlapablak törölháttérkép
  ism :darab [új "teknőc
    [név (szó "v hányadik) látható igaz érzékeny igaz]]
  ism :darab [kér (szó "v hányadik)
    [tf alak! betöltőút "virag mutatteknőc
    xypoz! 350 - vsz 700 240 - vsz 420]]
  méh'xypoz! 0 -150
  méh'gombmenü!
  [fel [irány! 0]      le [irány! 180]
   jobbra [irány! 90] balra [irány! 270]
   esc [gombmenü! [] stopmind]]
  játék :lépés
vége

```

A hasonlóan egyszerű *játék* eljárás a méh mozgását figyeli, és elvégzi a szükséges eseményeket.

```

eljárás játék :idő
  méh'e 5 várj 30
  ha :idő<0 [hanghullám "jaj.wav várj 2000
    ism :darab [kér (szó "v hányadik) [elrejt]] stopmind]
  ha :vanmég = 0 [hanghullám "hurra.wav stopmind]
  kér "író [címké (szó :idő " | |)]
  játék :idő-1
vége

```

Vegyük észre, hogy a kiírásra csak akkor kerül sor, ha az azt megelőző feltételek egyike sem teljesült, azaz nem fogyott el az idő és még van virág is.

*28. Készítsük el a leírt elemeket programból!*