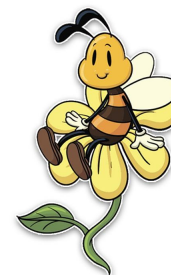
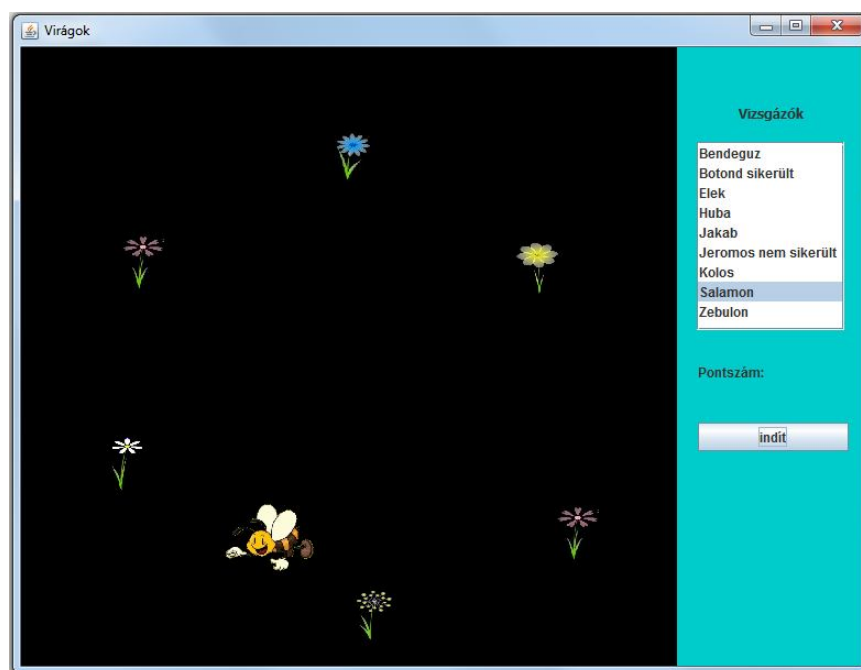


Virágok

Vizsgájuk közeledtével a diákok minden segítséget igénybe vesznek, még a méhecskékét is. Írjon egy kis programot, amelyben méhek segítik a diákok pontgyűjtését.



A 780 x 600-as felület baloldali, 600 x 600- as részére egérekattintással virágokat lehet kirakni. A jobboldali felületen látható a diákok névsora. Az Indít gomb hatására egy kiválasztott diáknak kezd el pontokat gyűjteni a méhecske. (Figyeljen rá, hogy egyszerre csak egy diákot lehessen választani.)



A pontgyűjtés azt jelenti, hogy a méh a rajzfelület jobb szélének közepéről indulva a lepakolás sorrendjében végigjárja a virágokat. Mindegyiknél elidőzik egy kicsit, "összegyűjt" egy véletlen pontszámot, majd az utolsó után visszatér a kiinduló helyére. Ekkor jelenjen meg az összegyűjtött össz-pontszám értéke, a diák neve mellett pedig az, hogy sikerült-e teljesítenie a követelményt, vagy sem. A követelmény azt jelenti, hogy az össz-pontszám nagyobb-e, mint egy minden egyes diákra egyformán érvényes határ. A méhecske mindig „arccal előre” repüljön.

Minden diák csak egyszer próbálkozhat. Ha ismét kiválasztjuk, akkor adjon hibajelzést. Akkor is adjon hibajelzést, ha úgy akarjuk elindítani a méhet, hogy senkit sem választottunk ki.

Javasolt képméretek: virág: 40 x 50, méhecske: 100 x 70.

Néhány megoldási ötlet:

A feladat hasonlít a Mikulás 1. feladathoz. Itt is egy szálpéldányt indítunk egyszerre, de nyilván minden egyes indításkor újabb példányt. Arra vigyázzon, hogy ne akarja kétszer elindítani ugyanazt a szálát, illetve arra is, hogy csak akkor tudjon újat létrehozni, amikor a régi már visszaért. Ennek legegyszerűbb módja, ha értelemszerűen változtatgatja az indító gomb aktivitását.

A méhecske szálnak itt is át kell adni a virágok listáját, és két virág között mozog egyenes vonalú egyenletes mozgással. Amikor odaér valamelyik virághoz, akkor generálni kell egy véletlen pontszámot (nyilván kívülről megadott határon belül), és hozzáadni az eddig gyűjtöttekhez.

Indításkor természetesen be kell tölteni a képeket (nyilván nem egyenként, hanem ciklusban), és ezek közül lehet véletlenszerűen választani az éppen aktuális virág képét.