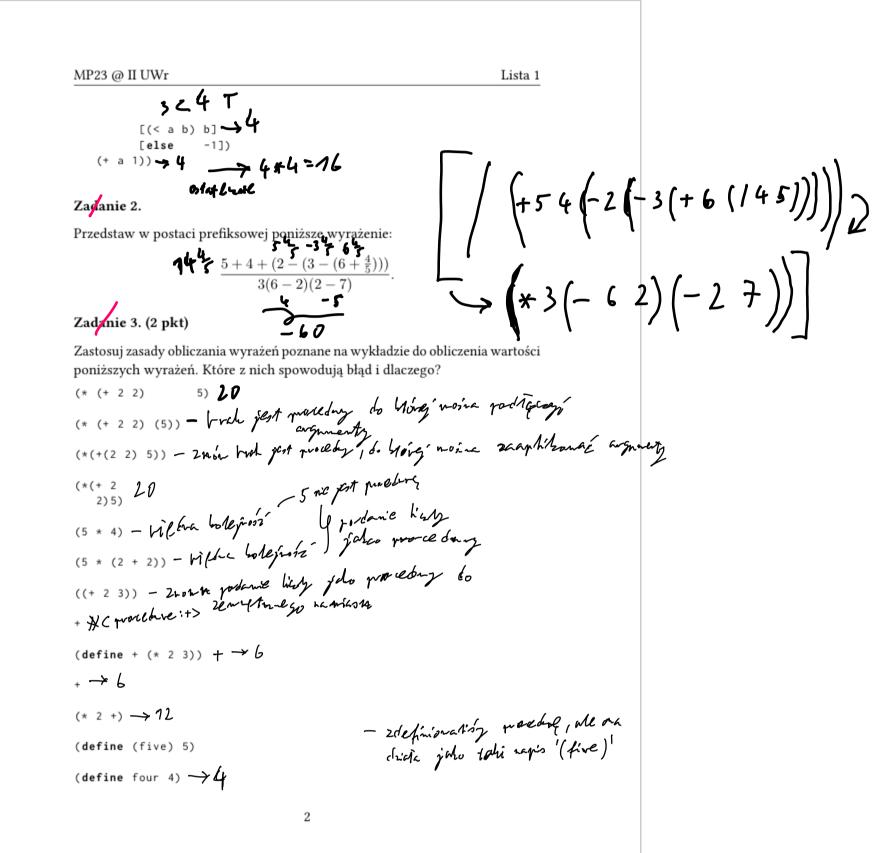
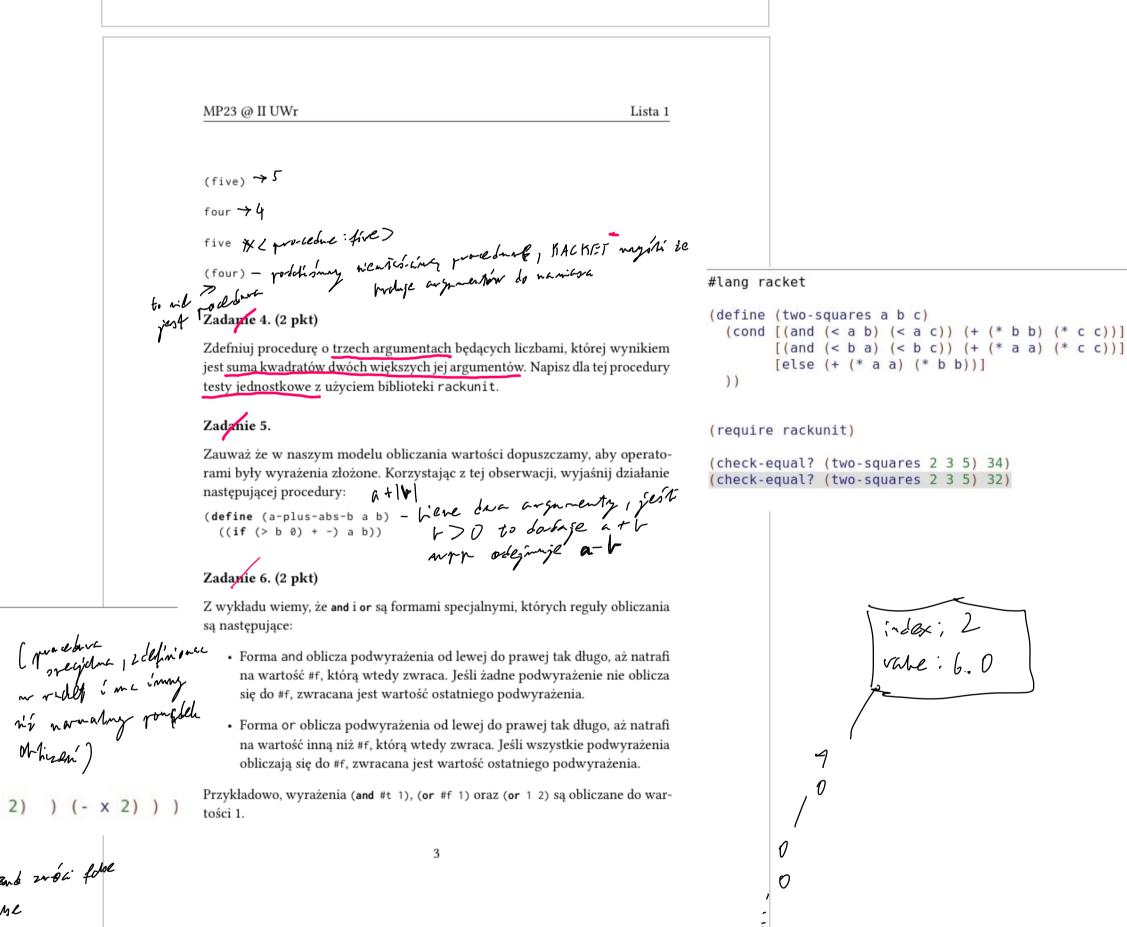
17:23

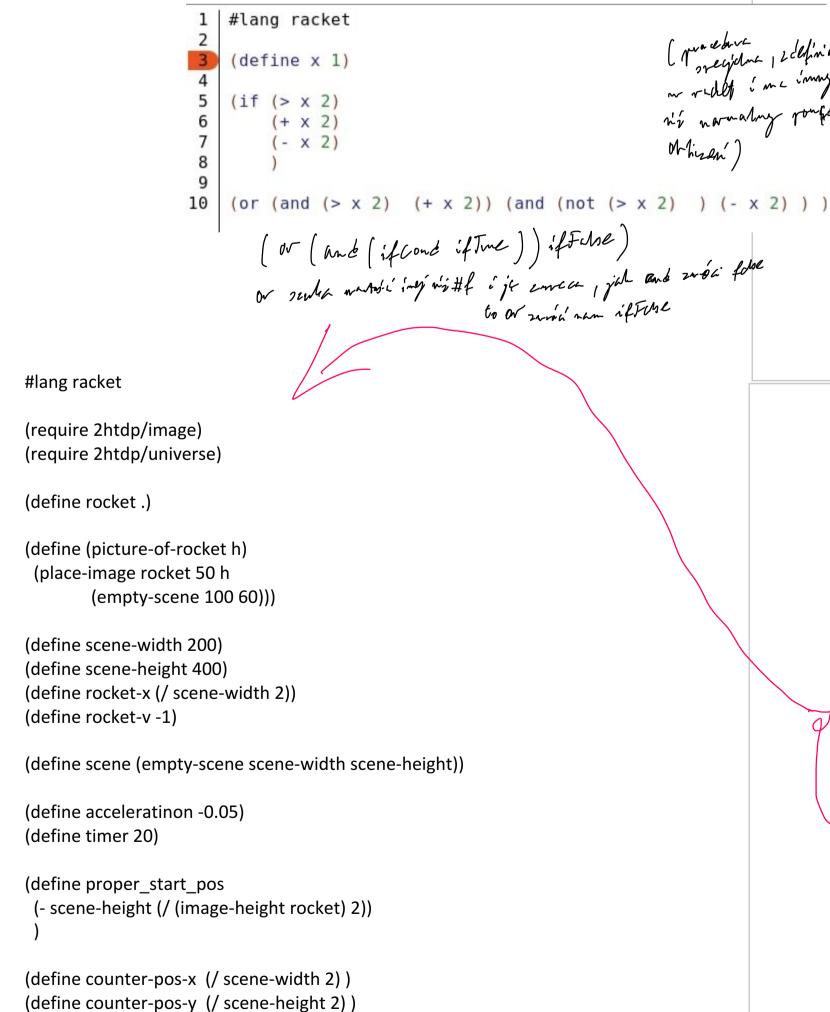
Thursday, 23 February 2023







Lista 1



(define (scene-with-rocket rocket-y)

(define (scene-with-counting number)

(define (count-distance t countdown)

(* (* 0.5 acceleratinon) (* t t))

(define countdown (- timer t))

(scene-with-counting countdown)

(if (< countdown 0)

(define (start t)

(animate start)

(if (> countdown 0)

(place-image rocket rocket-x rocket-y scene))

(define counter-image (text (number->string number) 30 "black")) (place-image counter-image counter-pos-x counter-pos-y scene)

scene-with-rocket (+ (count-distance t countdown) proper_start_pos))

Wykorzystaj to, aby za pomocą form specjalnych and i or skonstruować wyrażenie równoważne pod względem zachowania formie specjalnej i f. Dokładniej, dla wyrażenia postaci (if ifCond ifTrue ifFalse), należy skonstruować równoważne pod względem zachowania wyrażenie wykorzystujące formy specjalne and i or oraz wyrażenia ifCond, ifTrue oraz ifFalse. Można założyć, że wyrażenia ifTrue oraz ifFalse nigdy nie obliczają się do wartości boolowskich.

Zadanie 7. (3 pkt)

MP23 @ II UWr

Na podstawie kodu przykładowego z wykładu rysującego animację lądującej rakiety, zaimplementuj własną animację, która przedstawia odliczanie i start rakiety. Aby przedstawić odliczanie, zastosuj procedurę text, której argumentami są: ciąg znaków do narysowania (możesz użyć procedury number->string), liczba oznaczająca rozmiar czcionki, oraz ciąg znaków oznaczający kolor (np. "black"). Ruch rakiety powinien odbywać się ze stałym przyspieszeniem. Można posłużyć się znanym z lekcji fizyki wzorem $y=\frac{1}{2}at^2$. Zadbaj o czytelność swojej implementacji!