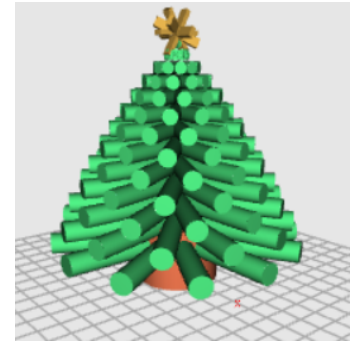


# Tema 16

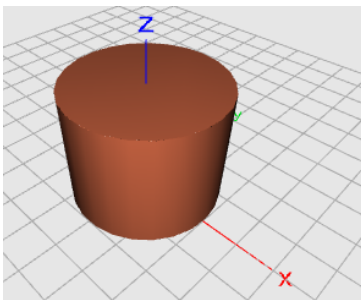
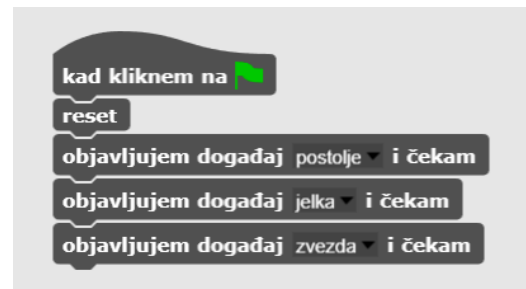
## PRIMER 1:

Jelka

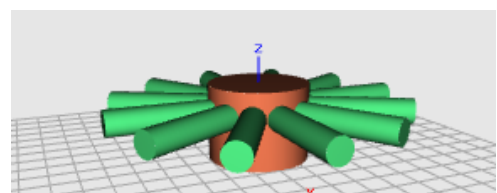


## KORACI REŠAVANJA:

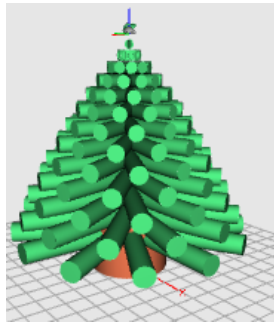
- Pravimo u okviru Upravljanja i naredbe objavljujem događaj 3 događaja za pravljenje postolja, jelke i zvezde
- Kad spazimo događaj postolje:
  - Postavljamo nijansu boje
  - Rotiramo y tako da postolje bude položeno ispravno
  - Valjak koji nema rupu na sredini



- Kad spazimo događaj jelka:
  - Postavljamo nijansu boje i kreiramo promenljive duzina i dijametar, postavljamo ih na određene vrednosti
  - Menjamo apsolutno z za 2
  - Ponavljamo 12 puta
    - Valjak duzine vrednosti promenljive duzina, spoljašnjeg prečnika vrednosti dijametar i bez prečnika u sredini
    - Rotacija z ose za  $360/12$  što je broj ponavljanja
  - Spoljašnja petlja ponavljanje 13 puta
    - Promena apsolutne vrednosti y za dijametar



- Rotacija z za 360/24 što je duplo, u spoljašnjoj beetle ode još jednom gore (13)
- Promena varijable duzina za -1
- Promena varijable dijametar za -0.05



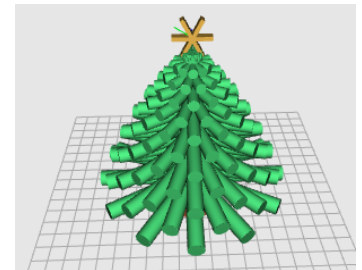
- Kad spazimo događaj zvezda:
  - Postavljamo nijansu boje
  - Pozicioniramo y, x i z
  - Ponavljanje 3 puta
    - Valjak
    - Rotacija z za 60 (zvezda trenutno ima 6 krakova)
  - Spoljašnja petlja ponavljanja 2 puta gde je

```

kad spazim događaj jelka
  set hue to 140
  postavi duzina na 12
  postavi dijametar na 1
  change absolute z by 2
  ponavljanje 13
    ponavljanje 12
      tube l: duzina outer: dijametar inner: 0
      rotate z by 360 / 12
    change absolute z by dijametar
    rotate z by 360 / 24
    promijeni varijablu duzina za -1
    promijeni varijablu dijametar za -0.05
  
```

```

kad spazim događaj zvezda
  set hue to 40
  set y rotation to 90
  set x rotation to 0
  set z rotation to 30
  ponavljanje 3
    cuboid l: 2 w: 0.2 h: 0.4
    rotate z by 60
  
```



rotacija y ose za 90

```

kad spazim događaj zvezda
  set hue to 40
  set y rotation to 90
  set x rotation to 0
  set z rotation to 30
  ponavljanje 2
    ponavljanje 3
      cuboid l: 2 w: 0.2 h: 0.4
      rotate z by 60
    rotate y by 90
  
```



- Ukoliko ostane vremena isprobavati sve što deca predlože, dodati još neki ukras itd.