

1.2 Objekte der Vektorgrafik

Arbeitsblatt 10 Konstruieren eines eigenen Anwendungsbeispiels

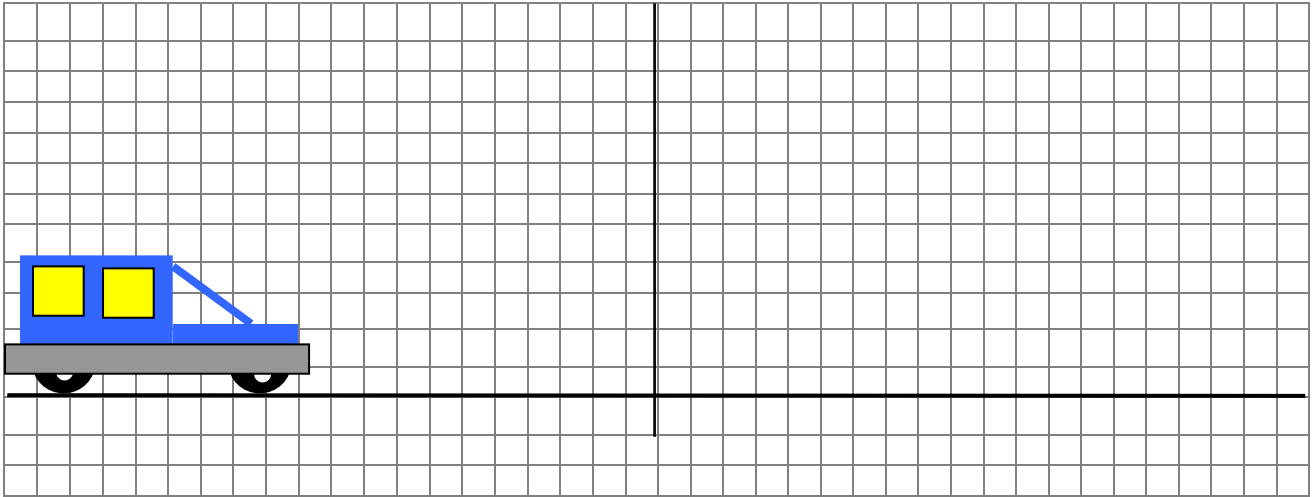
Konstruieren eines eigenen Anwendungsbeispiels

1. Plane eine eigene Grafik, die du mit Hilfe eines EOS-Programms erzeugen und animieren kannst.

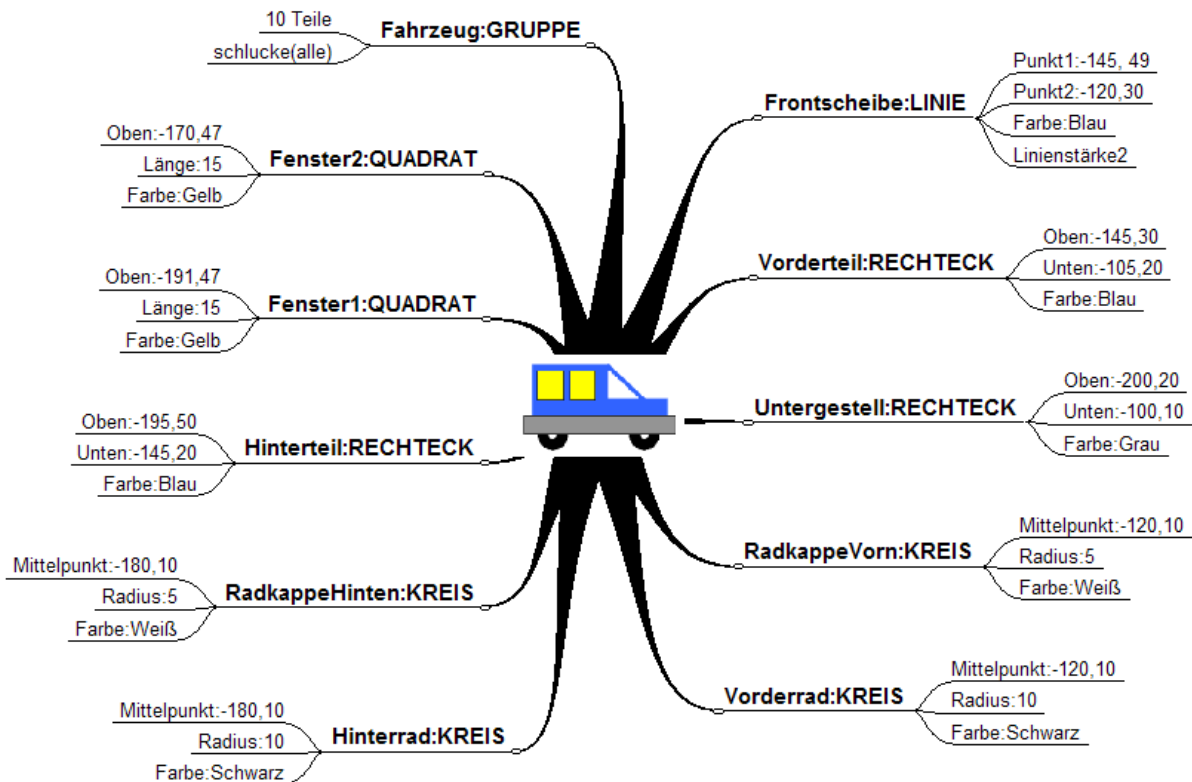
Anregung 1

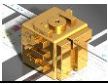
Das Fahrzeug könnte aus etwa 5 bis 10 Teilen bestehen. Ein Bildschirmhintergrund wie z. B. eine Straße, eine Wiese, Bäume oder ein Haus wäre eine schöne Szenerie.

Das Fahrzeug soll eine Bewegung ausführen.



Beschreibung der Objekte dieses Fahrzeugs in einer Mindmap:



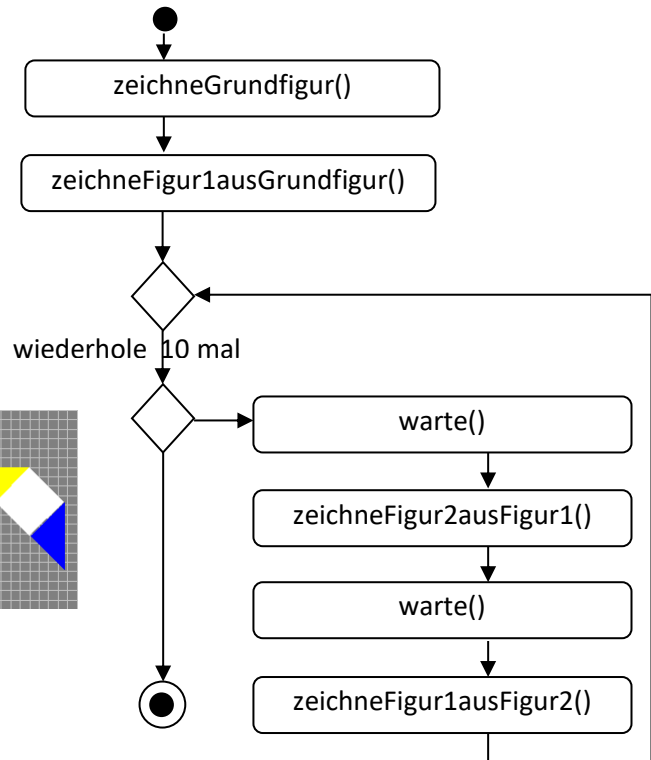
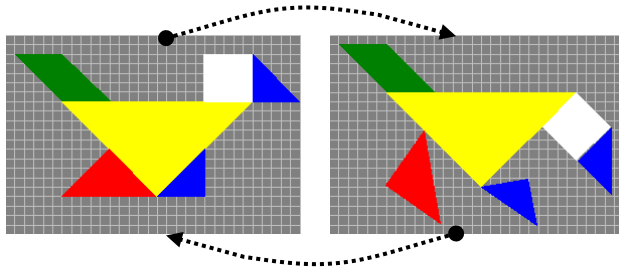


1.2 Objekte der Vektorgrafik

Arbeitsblatt 10 Konstruieren eines eigenen Anwendungsbeispiels

Anregung 2

- Verwende die Grundfigur eines Tangrams aus dem Arbeitsblatt 06 (Seite 2), um mit Hilfe eines EOS-Programms weitere Figuren zu erzeugen.
Anregungen für Tangram-Figuren findest du im Internet.
Das Tangram kann auch animiert werden.



Hinweise zur farbigen Gestaltung

Die Klasse `Farbe` verfügt über die Attribute `Rot:0..255`, `Grün:0..255` und `Blau:0..255`.

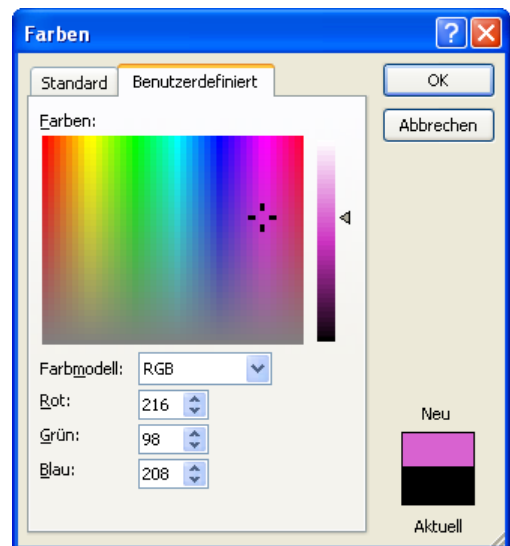
Die Attributwerte können über die entsprechenden Methoden `rotSetzen()`, `grünSetzen()` und `blauSetzen()` geändert werden.

Die Farbwerte für beliebige Mischfarben kannst du in einem Anwendungsprogramm wie z. B. MS Word ablesen, wenn du einen Dialog für eine erweiterte Farbeinstellung öffnest.

Die Methoden in EOS könnten für eine Mischfarbe könnten zum Beispiel so lauten:

```

rD.Füllfarbe.rotSetzen(216)
rD.Füllfarbe.grünSetzen(98)
rD.Füllfarbe.blauSetzen(208)
  
```



Schülerbeispiele: (siehe .\12-materialien\eos\schuelerbeispiele)

