Tööjuhend

Loome liugurid a, b, f ja g.

- Liugur a teeme vahemikus 0°-360°, sammuga 0,01°.
- Liugur b on sammuga 1. Selles töös vahemikus 1-10.
- Liugur f on ühe ringi raagius ja g teise ringi raadius, vahemikus 1-100 ja sammuga 1.

Loome punkti A(0,0) ja joonistame ringi keskpunktiga A ja raadiusega f. Teise ringi keskpunktiks on B(f*sin(a),f*cos(a)), raadiusega g. Loodud ringi keskpunkt hakkab mööda esimese ringi ringjoont jooksma. Lisaks loome punkti C(g*cos((b-1)*a)+x(B),g*sin((b-1)*a)+y(B)). Punkt C jooseb ringiratast mööda punkti B ringjoont.

Lisame punktile C värvi juurde. Paneme sellele punktile jälje sisse. Lisaks avame punkti C lisavõimalused ja paneme vastavasse lahtrisse pildi peal olevad arvud.

Dünaamilised värvid	
Punane:	Kui $(x(C)^2 + y(C)^2 < 40^2, 1, 0)$
Roheline:	Kui $(30^2 < x(C)^2 + y(C)^2 < 60^2, 1, 0)$
Sinine:	Kui $(50^2 < x(C)^2 + y(C)^2 < 80^2, 1, 0)$
RGB ~	×

Teeme juurde nupud:

- 1. Loome nupu pealdisega "Start" ja kirjutame käsureale -> StartAnimtion(a).
- 2. Lisame animatsiooni peatamiseks nupu pealdisega "Stop" -> StartAnimation(false).
- 3. Kolmandaks nupuks pealdisega "Reset" -> a=0.