

Vznik vrstvy sněhu na spodním okraji pohlednice:

Sněhové vločky začnou padat z oblohy po kliknutí na sněhuláka. Libovolnou klávesou lze sněžení zastavit.

Když se vločka u země (v blízkosti okraje) dotkne jiné vločky, tak se otiskne a její klon se zruší. Pomocí jednoduchého triku napomůžeme vrstvení vloček po dopadu na zem tím, že na spodním okraji pohlednice podél celého okraje umístíme úzký vodorovný bílý proužek. Pokud bychom pro vznik závějí ponechali pouze podmínku na dotyk bílé barvy, tak by už vysoko nad zemí vznikaly chuchvalce sněhu, což neodpovídá realitě. Proto přidáme pro vločku ještě další podmínku, a to pro její y-ovou souřadnici. K podmínce dotykáš se barvy__ přidáme podmínku pro y-ovou souřadnici vločky s použitím bloku `<_<_`. U spodního okraje mají padající vločky y-ovou souřadnici cca -170 až -240. Součástí podmínky pro vznik vrstvy sněhu bude požadavek $y < -170$.

Na spodním okraji se vrstva vloček bude vytvářet z vloček blízko spodního okraje; bude se testovat podmínka pro y-ovou souřadnici vločky (y je něco kolem -170) současně s podmínkou, zda se vločka dotýká bílé barvy (přidaného úzkého bílého proužku nebo bílých vloček obtisknutých nebo dopadajících podél bílého proužku).

Poznámka: Aby závěj nebyla rovná jako podle pravítka, tak formulujeme požadavek na $y < (-170) + \text{náhodné číslo } (-10; 10)$., tj. cca y-ová souřadnice od -180 až -160.

