

A most megjelenő **C. 1460.** feladatban leírt hópehely grafikus megvalósításával készítsünk hóesés szimulációt. A havazás egy percig tartson úgy, hogy kezdetben kevés, majd egyre több, végül ismét kevés hópehely jelenjen meg a képtér felső részén. A hópehelyek mérete változatos legyen, de a legnagyobb és legkisebb átmérőjének aránya ne érje el a kettőt. A hópehelyek a képtér tetején vegyesen, a képződés első vagy második lépése utáni állapotban hulljanak lefelé. A hópehelyek esési sebességét a méretükkel egyenesen arányosra állítsuk: a legkisebbek essenek a legnagyobb sebességgel. A képtér alján a hópehelyek tűnjenek el.

A feladat megoldásához a versenykiírásban szereplő programozási nyelvek mellett HTML/CSS/Javascript segítségével készült megoldásokat is elfogadunk. A versenykiírás szerinti programozási nyelveken készült megoldások legyenek fordíthatók és futtathatók kiegészítő grafikus könyvtárak nélkül, tehát csak a fejlesztői környezetben megtalálható, beépített grafikai modulok felhasználásával. A böngészőben futó megoldásoknak offline is működniük kell, azaz nem tartalmazhatnak külső hivatkozásokat. Javasoljuk például a HTML5 Canvas használatát.

Beküldendő egy `i447.zip` tömörített állományban a program forráskódja, továbbá egy rövid dokumentáció, amely tartalmazza, hogy a forrásállomány melyik fejlesztői környezetben fordítható.