

# Übungen Processing – Einführung

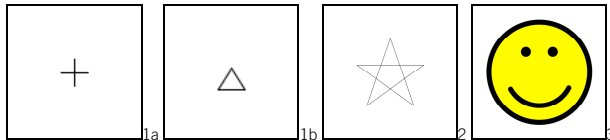
## Formen

Als Input:

<http://www.processing.org/learning/basics/shapeprimitives.html>

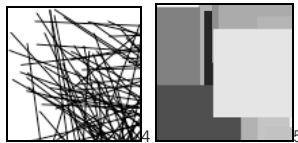
## Zeichenbefehle

- \* Schreibe je ein Processing-Programm, das folgende vorgegebenen Figuren zeichnet:
  - Ein Kreuz
  - Ein Dreieck
- \*\* Schreibe je ein Processing-Programm, das einen Stern zeichnet.
- \*\* Schreibe ein Processing-Programm, das einen Smiley zeichnet.



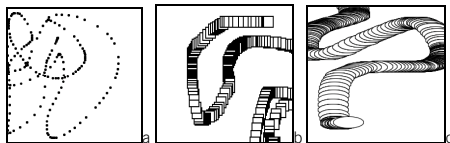
## Setup, draw, random

- \* random: Schreibe ein Programm, das Linien mit zufällig gesetzten Anfangs- und Endpunkten zeichnet.
- \* Schreibe ein Programm, das Quadrate 100x100Pixel zufällig über dem Bildschirm verteilt. Der Grauwert der Quadrate soll ebenfalls zufällig zwischen 0 und 255 gesetzt werden.



## Zeichnen mit der Maus

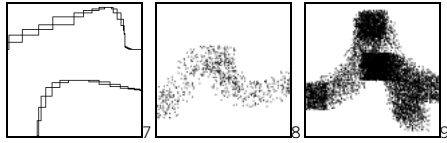
- \* Wandle das vorgegebene Zeichenprogramm ab: Zeichne statt Linien
  - Punkte
  - Rechtecke
  - Ellipsen



## Zeichnen mit Berechnungen

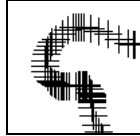
- \*\* Wandle das Rechteckprogramm so ab, dass die Breite jedes Rechtecks aus der Differenz der alten und der neuen Mausposition berechnet wird.
- \*\* Schreibe ein Zeichnungsprogramm, das zufällige Pixel um die Mausposition zeichnet (in einem Abstand von 10 Pixeln)

9. \*\*\* Wandle das Zeichenprogramm so ab, dass die Streuung dichter wird (aber immer noch in einem Abstand von 10 Pixeln erfolgt).



### Form zeichnen

10. \*\*\* Schreibe ein Zeichenprogramm mit einem Kreuz als Pinsel.



### Extra

Erfinde dein eigenes Zeichenprogramm