

Programação com a linguagem Céu

Exercícios extras

Anny Caroline

`annycarolinegnr@gmail.com`

Francisco Sant'Anna

`francisco@ime.uerj.br`

Exercício 1

- Baixe o exemplo [1-alien.ceu](#)
- Modifique o exemplo para desenhar o alien na cor verde, ao invés de branco
- Depois, faça com que o `code/await Alien` receba um parâmetro de cor, de forma que a cor seja escolhida na chamada do `code/await`

Exercício 2

- Baixe o exemplo [2-Falling.ceu](#)
- Semelhante ao exercício 1, faça com que o `code/await` **Falling** receba um parâmetro de cor, de forma que a cor seja escolhida na chamada do `code/await`
- Depois, faça a mesma coisa para a posição inicial do pixel. Isto é, modifique a aplicação para que possamos escolher a posição (x e y) de onde o pixel começa a cair
- Por último, faça com que a aplicação exiba 5 pixels caindo

Exercício 3

- Crie um `code/await` para desenhar um pixel
- Faça com que esse `code/await` receba como parâmetro
 - a cor que deve ser desenhado
 - posição em que deve ser desenhado
- Por fim, crie 5 pixels utilizando o `spawn` e armazene em um `pool`

Exercício 4

- Modifique o programa construído no exercício 3:
- Ao invés de receber a posição por parâmetro, o `code/await` responsável por desenhar o pixel deve escolher uma posição aleatória
- A aplicação deve criar um novo pixel a cada um segundo