//Esto fue un análisis inicial que hice de tres ilusiones que me parecieron interesantes para el trabajo, no necesariamente refleja lo que terminé haciendo, ya que hubo cosas que surgieron sobre la marcha o que hice de otra manera. Lo subo porque me pareció interesante como complemento para la explicación del video.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ejemplos** |  |  |  |
| **OBLIGATORIAS** | | | |
| for simple o anidado | varias columnas que se van angostando de forma exponencial desde dos direcciones | varias columnas y filas de quad() que forman caras del cubo.  Varias filas de cubos. | varias columnas o filas de cuadrados.  Varias líneas paralelas. |
| if-else con la variable del for | Módulo para alternar color.  Usar un solo for, que el if indique de qué lado del hundimiento está para ver hacia qué lado se achican.  Que detecte la cercanía al hundimiento para ver si se angosta o queda cuadrado. | Módulo para alternar color.  Que la posición del cursor determine la dirección de la luz. | módulo para alternar color o ejecución de cuadrados. |
| crear función con parámetros | ¿rect() personalizado con más parámetros? | función = cubo con coords.  función = sombras con coords. | ????????? |
| crear función sin parámetros | función de reinicio de variables  ¿organizar el código? | función de reinicio de variables  ¿organizar el código? | función de reinicio de variables  ¿organizar el código? |
| evento de mouse y/o teclado que cambie variables | Mover el hundimiento.  Cambiar entre horizontal y vertical.  Cambiar la cantidad de cuadrados. | Cambiar la cantidad de cuadrados.  Cambiar la cantidad de divisiones internas.  Mostrar referencia. | Cambiar entre horizontal y vertical.  Cambiar la cantidad de cuadrados y líneas. |
| Funciones matemáticas | ¿dist() para medir la distancia al hundimiento?  random() para decidir la cantidad de cuadrados al ejecutar. ¿Cambiar de vez en cuando la posición del hundimiento por una aleatoria? | random() para decidir la cantidad de cuadrados al ejecutar.  tan() sqrt(), sq() y radians() para calcular los puntos de los quad(). | random() para decidir la cantidad de cuadrados y líneas al ejecutar.  map() para definir la separación o tamaño en función de la cantidad. |
| reinicio de variables | hacer una función con los valores iniciales de todas las variables usadas, que sólo se ejecute una vez. | hacer una función con los valores iniciales de todas las variables usadas, que sólo se ejecute una vez. | hacer una función con los valores iniciales de todas las variables usadas, que sólo se ejecute una vez. |
| **OPCIONALES** | | | |
| variables del entorno | height y/o width para determinar la cantidad de cuadrados.  Mover el hundimiento con el cursor (mouseX mouseY). | Que la posición del cursor determine la dirección de la luz. | Que la posición del cursor determine un color random. |
| zonas y botones circulares o rectangulares |  |  |  |
| manejo de tiempos | ¿Que los cuadrados se muevan constantemente hacia el hundimiento?  ¿cambiar de vez en cuando la posición del hundimiento por una aleatoria? | ¿cambiar de vez en cuando a un color random? | ¿cambiar de vez en cuando a un color random? ¿Mover el dibujo constantemente en una dirección? |