

## Atividade 04 - Processing

Gustavo Brendon Gomes Pimenta

Atividade: “As tarefas desta atividade são as seguintes: a) Criar um programa que declara um vetor de dados decimais, preenche-o com números aleatórios e, em seguida, desenha um gráfico na tela, conforme ilustrado a seguir e demonstrado em laboratório;

b) Criar um programa que desenha uma cascata de objetos em movimento, caindo de maneira distribuída na tela, a partir da posição do mouse, conforme demonstrado em laboratório.

Entregue um único arquivo PDF com um parágrafo explicando o que fez e com prints do código e do resultado obtido.”

Resolução: Na Atividade A, foi feito o gráfico de barras utilizando vetor preenchido com números aleatórios. Na Atividade B, foi criada a cascata de objetos que caem a partir da posição do mouse, usando formas como círculos e quadrados coloridos.



