



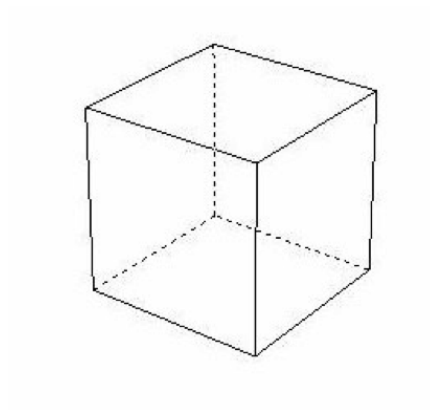
# Challenge The Cube

FHICT

<b>Niveau</b>	3 of 5
<b>Leerdoelen</b>	Paint event, graphics.
<b>Vereiste voorkennis</b>	Basiskennis over objecten.
<b>Challenge Type</b>	Realiseren.

## 1.1 The Cube

Teken een kubus als wireframe in een panel. Let op: Het is belangrijk dat de kubus zichtbaar blijft wanneer de gebruiker het form vergroot, verkleint of minimaliseert en weer maximaliseert.



**Figure 1.1** cube

Geef de voorste zijde van de kubus een kleur naar keuze (dus vul de voorkant op met deze kleur).