

1.문제

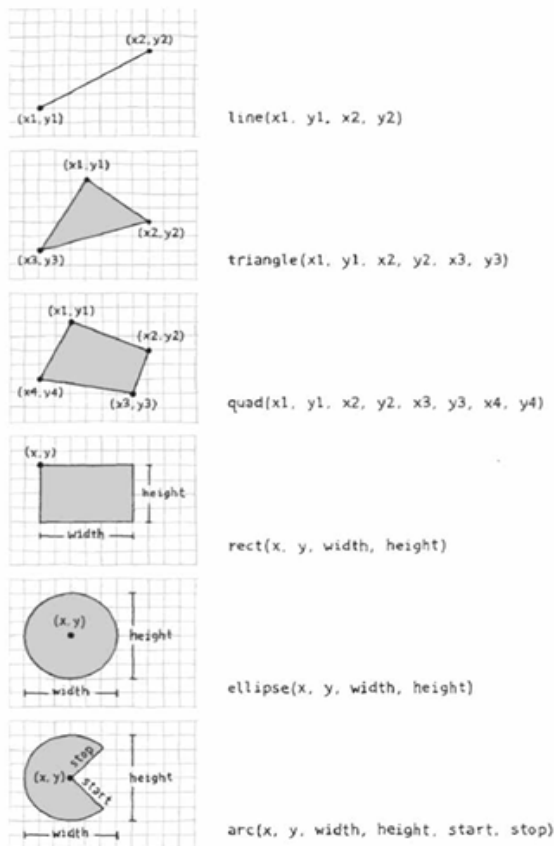


그림 3-1. 도형 및 좌표

2.코드 및 설명

1)코드

```
size(480,480); // #1
line(10, 10, 100, 20); // #2
triangle(10, 30, 50, 30, 20, 40); // #3
quad(10, 40, 60, 55, 70, 80, 0, 65); // #4
rect(10, 85, 80, 30); // #5
ellipse(50, 130, 100, 30); // #6
arc(50, 155, 100, 50, 0, radians(70)); // #7
```

2)

#1번 줄에서는 길이와 폭이 480인 윈도우를 설정해 주었다.

#2번 줄에서는 (10,10)에서 시작하는 길이가 10*루트101의 선분을

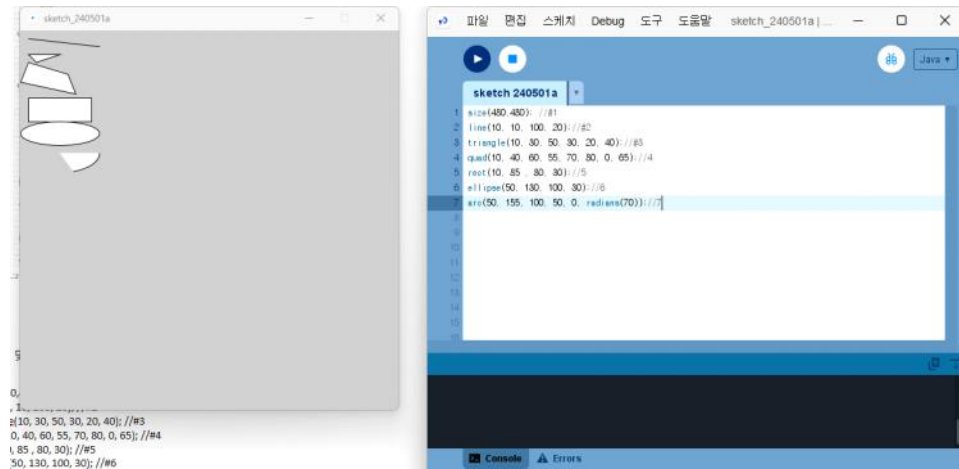
#3, #4, #5 또한 마찬가지로 각각 (10,30), (10,40), (10,85)인 삼각형과 사다리꼴, 직사각형을 그리게 하였다.

#6은 중심이 (50,130)이고 길이와 폭이 각각 100, 30인 타원을 설정하여 #5의 직사각형의

밑면과 접하게 하였다.

#7에서는 arc()문을 통해 타원의 일부인 부채꼴을 중심과, 길이, 폭, 시작위치와, 각도를 나타내어 표현했다.

3.실행 결과



4.느낀점

프로세싱은 C언어에 비해 비교적 간단하게 여러가지 도형들을 표현할 수 있다. 도형들이 서로 겹치지 않게 만들기 위해서는 각 좌표들의 관계에 대해서 이해하고 있어야 한다.