

# Arbeitsblatt: Optische Täuschungen - Schachfeldtäuschung

## Aufgabe 1

1. Baue eine Funktion, die ein Rechteck ausgibt. Sie soll als Parameter `x`, `y`, `groesseX`, `groesseY` verwenden.
2. Füge jetzt einen Parameter für die Farbe (schwarz / weiß reicht aus) hinzu.

## Aufgabe 2

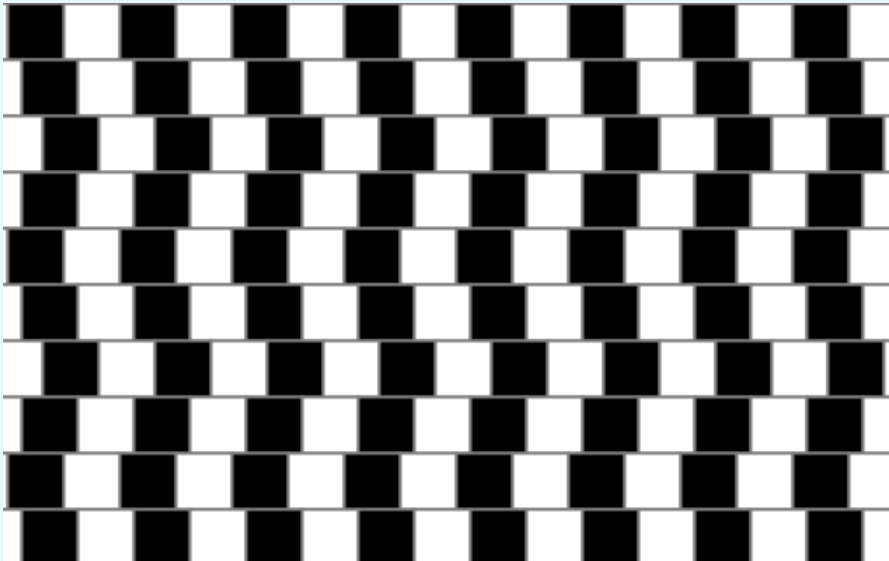
1. Zeichne jetzt mit dieser Methode 16 Rechtecke, die in einer Reihe abwechselnd schwarz und weiß sind, etwa so:



Füge jetzt eine Linie um die Rechtecke hinzu *Tipp:* `stroke(int grauton)` und `strokeWeight(int breite)`

## Aufgabe 3

1. Zeichne nun 10 dieser Rechtecksreihen untereinander.
2. Nutze nun ein Array, um für jede Reihe eine andere Einrückung zu verwenden, etwa so:



## Zusatzaufgabe

1. Zeichne die optische Täuschung so, dass sie absolut rechteckig ist (keine auslaufenden Enden der Reihen).
2. Anfangs- und Endrechteck sollten immer weiß sein.
3. Wie könnte man die Anzahl der Reihen abhängig von der Anzahl der Elemente im Array machen? Recherchiere im Internet dazu.