



Universidade Federal do Ceará – Sistemas e Mídias Digitais
Programação I – Prof. George Gomes
1º Lista de Exercícios

PRIMITIVAS GEOMÉTRICAS DO PROCESSING

1. Recrie as seguintes peças gráficas utilizando utilizando as primitivas geométricas: `rect()` e/ou `triangle()`.

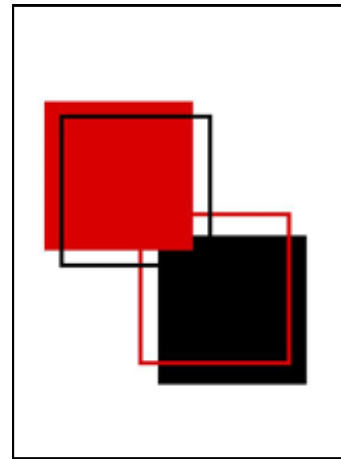
a)



b)



c)



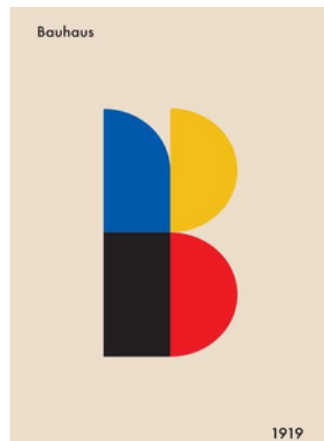
2. Recrie as seguintes peças gráficas utilizando as primitivas geométricas: `rect()`, `ellipse()` e/ou `arc()`.

d)



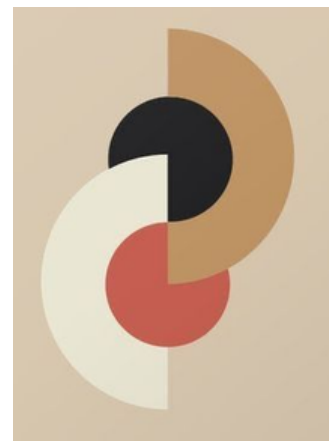
Fonte:
<https://br.pinterest.com/pin/67272588175957387/>

e)



Fonte:
<https://fr.pinterest.com/pin/436638126380793330/>

f)



Fonte:
<https://br.pinterest.com/pin/67272588175957387/>

3. Desafio:

(AP1, 2024.1. Programação I). Crie a seguinte peça gráfica abaixo utilizando as primitivas geométricas do Processing (exemplo: rect, ellipse, triangle, quad, arc etc.).



PALETA DE CORES



`fill(0,0,0)`



`fill(127,127,127)`



`fill(204,204,204)`

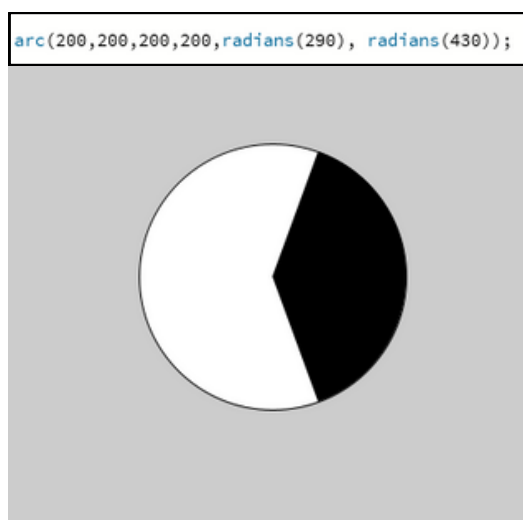


`fill(255,255,255)`

Dica: Utilize o modificador “CHORD” da função `arc()` para criar o segmento de círculo de cor cinza escuro.

(Quando você usa CHORD como modificador da função `arc()`, o Processing desenha uma linha reta ligando os dois extremos do arco).

SEM CHORD



COM CHORD

