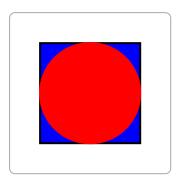
## Anadolu Üniversitesi

OGP101 Oyun Fiziği Dersi — Quiz 1

Öğrenci No: İmza:			İsim:		
1) Aşağıdaki keli	imelerir	n Türkçe k	arşılıklarını yazınız.	(15p)	
<ul><li>background</li><li>line</li><li>fill</li><li>variable</li><li>circle</li></ul>			assignment share discussion random width	<ul><li>if</li><li>add</li><li>divide</li><li>height</li><li>draw</li></ul>	
2) Her bir komut	un han	gi renkte l	boyama yapacağını	yazınız. (10p)	
background(0);			background("brown");		
background(255);			fill(0,150,0);		
fill(50);			fill(50,50,50);		
fill(255,0,0);			background(255,255,255);		
fill(0,0,255);			stroke(200,10,10);		
3) Solda çizilen canvas'ta iki köşe noktasının koordinatları (0,0) ve (6,7) verilmiştir. Her bir ufak kareyi bir piksel olarak kabul ediniz. Buna göre işaretli noktaların koordinatlarını yazınız. (10p)					
(0,0)		D	A B		
Α			C		
В	F		D		
			E F		
H	I		G		
			Н		
E	С		l J		

4) Köşelerinin koordinatları (200,380), (330,250), (200,250) ve (330,380) olan kareyi canvas'ta çizen kodu yazınız. Arka plan rengi beyaz olacak, karenin iç kısmının rengi mavi olacaktır. (20p)

5) Yukarıdaki kare biçimindeki çizdiğimiz karenin kenarlarına içte teğet bir çember çizecek kodu yazınız. Çemberin içinin rengi kırmızı olmalıdır. (20p)



Örnek çıktı

6) Canvas'ta her yeni frame'de rastgele yeni bir karenin çizileceği kodu yazınız. Çizilecek karelerin alanı 100 birim² (piksel²) ile 400 birim² (piksel²) arasında olmalıdır. Çizilecek karelerden alanı küçük olanların içi kırmızı, büyük olanların içi maviye boyanmalıdır. Alanı 200 birim² (piksel²) olan kare sınır kabul edilir. Alanı 200 birim²'den küçük kareler "küçük kare", 200 birim²'den büyük kareler "büyük kare" olarak kabul edilmelidir. (25p)