Download koden. Læs koden igennem sammen med en makker og svar på følgende.

1. Hvad er forskellen på de tre programmer?
2. Start Flue1: Tryk fire gange på skærmen, hvor mange objekter tegnes nu hvert frame og hvorfor?

Der tegnes 1 flue per click som bliver ved med at blive tegnet plus den flue der kommer når man starter programmet

1. Start Flue2move: Tryk fire gange på skærmen, hvor mange objekter bevæges nu hvert frame og hvorfor?

Der kommer en ny flue for hver tryk som bevæger sig i en linje, der er ikke nogen clear funktion så fluerne danner en streg af fluer bag sig. Der er kun 1 flue der bevæger sig af gangen, den stopper når man sætter en ny flue ind.

1. Hvis du fjerner pushMatrix og popMatrix i de tre programmer, har det så nogen betydning og hvorfor?

Det betyder at fluerne ikke længere kun bliver lavet inde for feltet.

1. I Flue3moveAll bruges ArrayList. Nævn nogle vigtige forskelle på ArrayList og almindelige arrays?

**Kode opgaver**

I Flue3moveAll udbyg koden.

1. Skriv kommentarer i koden, så det er muligt at læse hvad der sker
2. Udtænk en konstruktør, der modtager størrelsen på fluen som argument. Brug processing funktionen "scale" til at ændre fluens størrelse.
3. Hvis man trykker på tasten "e", skal der nu indsættes store fluer
4. Når fluerne når kanten af skærmen skal de vende om