Pong, opdracht 1

Neem het volgende over in een leeg processing project:

|  |
| --- |
| void setup() {  size(600, 600);  }  void draw() {  // Code...  } |

De eerste drie regels code maken het beeldscherm. Deze heeft een grootte van 600 pixels breed en 600 pixels hoog. Schrijf je code in ‘draw’, zoals is aangegeven.

Teken een cirkel in het midden van het beeldscherm. Maak deze groen als je met je muis op de cirkel staat, en anders rood. Om te kijken of je muis in een cirkel staat kun je de volgende voorwaarde gebruiken:

‘dist(positieCirkelX, positieCirkelY, mouseX, mouseY) < radius’.

De radius is de helft van de breedte van een cirkel.