## **Übungen Animation und Interaktion**

**Übung 1:**

Erstelle deine erste eigene Animation!

a) Animiere einen Kreis, der von oben nach unten fällt.  
b) Versuche auch, die Geschwindigkeit, mit der der Kreis fällt zu animieren.

c) Bonus: Programmiere, dass der Kreis liegen bleibt wenn er die untere Kante erreicht hat!

**Übung 2:**

Animiere Farben: Zeichne in deinem Sketch ein Rechteck, das zuerst schwarz ist und mit der Zeit immer heller wird. *(Tipp:* fill(int); füllt eine Form aus).

**Übung 3:**

Zeichne einen Kreis, der immer in der Mitte des Sketches ist, egal bei welcher Fenstergröße. (*Hinweis*: Schreibe den Befehl surface.setResizable(true); in setup, damit sich die Fenstergröße des Sketches verstellen lässt!)

**Übung 4:**

a) Erstelle ein mini-Paint-Programm, das eine Linie hinter deiner Maus zeichnet.  
(*Tipp:* die Variablen pmouseX und pmouseY speichern die vorherige Position des Mauszeigers ab. Das p steht für “previous”.  
Mit stroke(int) stellst du die Farbe der Linie ein, mit strokeWeight(int) die Dicke.)

b) Erweiterte das Programm so, dass nur gezeichnet wird, wenn die Maus gedrückt ist.