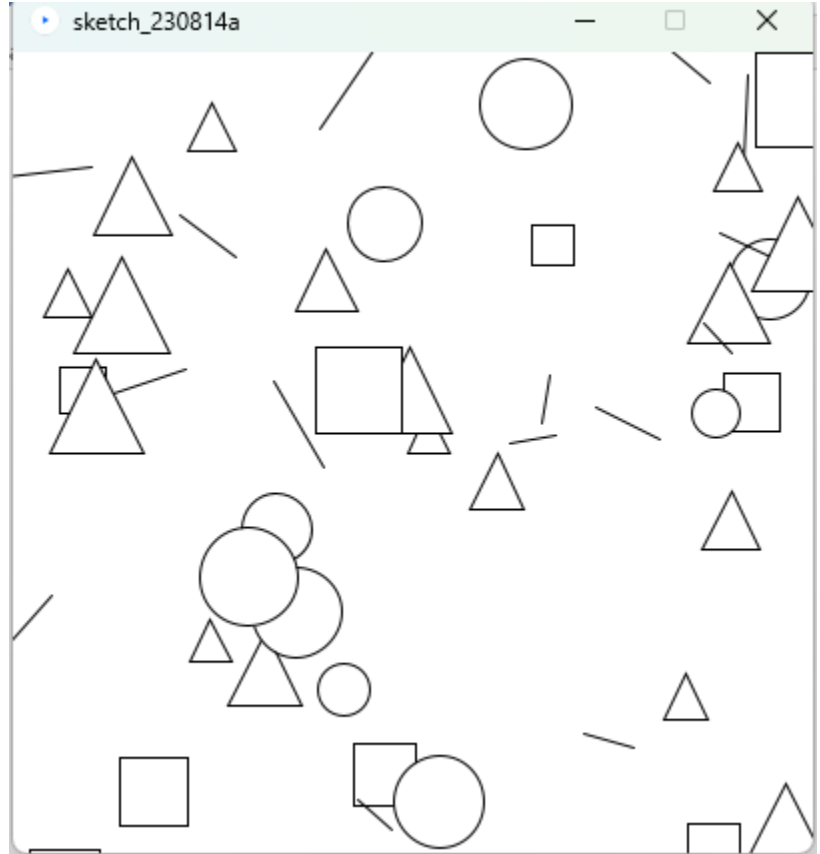


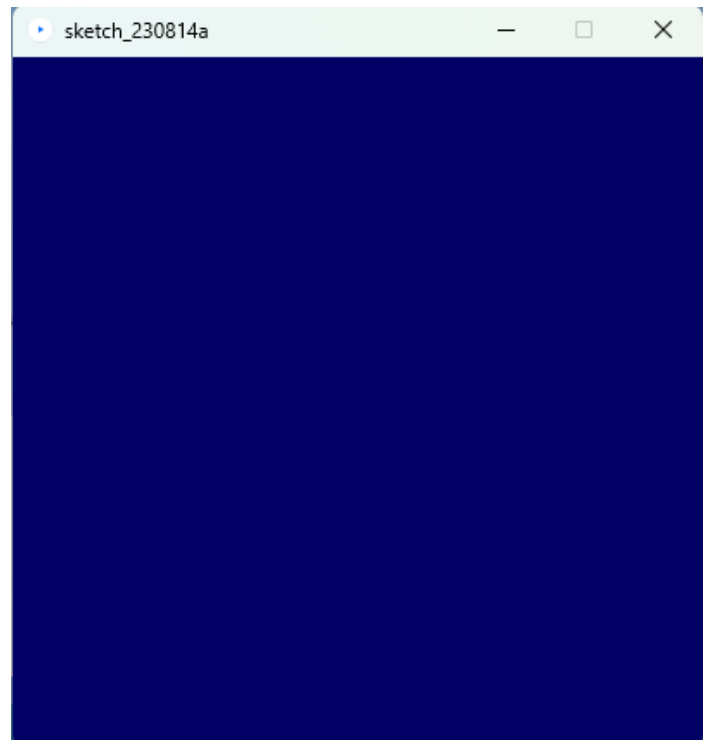
PATRÓN DE FORMAS ALEATORIAS

```
void setup() {  
  size(400, 400);  
  background(255);  
  noLoop();  
}  
  
void draw() {  
  int numShapes = 50;  
  
  for (int i = 0; i < numShapes; i++) {  
    float x = random(width);  
    float y = random(height);  
    float size = random(20, 50);  
    int choice = int(random(4));  
  
    if (choice == 0) {  
      ellipse(x, y, size, size);  
    } else if (choice == 1) {  
      rect(x, y, size, size);  
    } else if (choice == 2) {  
      triangle(x, y - size/2, x - size/2, y + size/2, x + size/2, y + size/2);  
    } else {  
      float angle = random(TWO_PI);  
      float xOffset = cos(angle) * size / 2;  
      float yOffset = sin(angle) * size / 2;  
      line(x - xOffset, y - yOffset, x + xOffset, y + yOffset);  
    }  
  }  
}
```



CAMBIO DE COLOR CON MOUSE

```
void setup() {  
  size(400, 400);  
}  
  
void draw() {  
  // Mapeamos la posición x del mouse al rango de colores (0-255)  
  int r = int(map(mouseX, 0, width, 0, 255));  
  // Mapeamos la posición y del mouse al rango de colores (0-255)  
  int g = int(map(mouseY, 0, height, 0, 255));  
  // Usamos valores fijos para el componente azul  
  int b = 100;  
  
  background(r, g, b);  
}
```



ANIMACIÓN DE FIGURAS

float x, y; // Posición de la figura

```
void setup() {  
  size(400, 400);  
  x = width / 2; // Inicializa la posición x al centro del lienzo  
  y = height / 2; // Inicializa la posición y al centro del lienzo  
}
```

```
void draw() {  
  background(255);
```

```
  // Actualiza la posición de la figura para que se mueva  
  suavemente
```

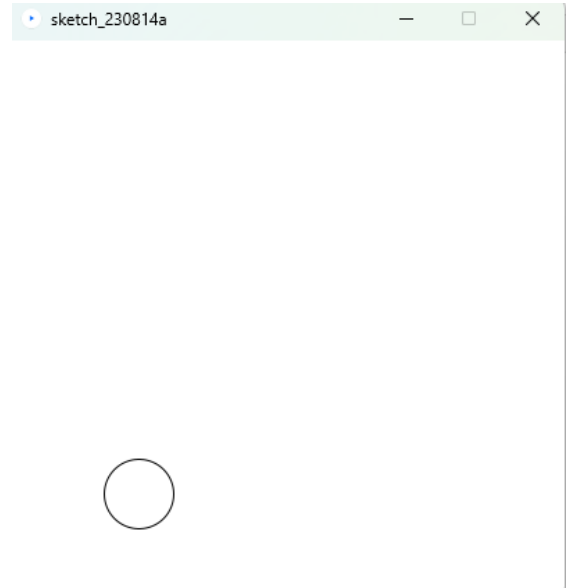
```
  x = x + random(-5, 5); // Cambio aleatorio en x
```

```
  y = y + random(-5, 5); // Cambio aleatorio en y
```

```
  // Dibuja una figura (en este caso, un círculo) en la posición actual
```

```
  ellipse(x, y, 50, 50);
```

```
}
```



EFEECTO VISUAL CON TECLADO

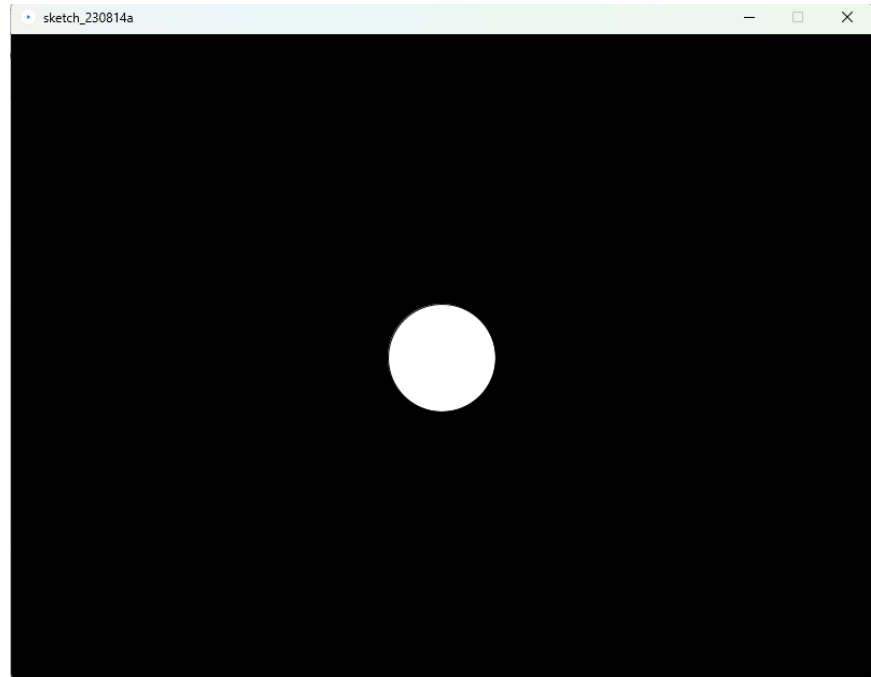
```
int backgroundColor = 0;

void setup() {
  size(800, 600);
}

void draw() {
  background(backgroundColor);

  fill(255);
  ellipse(width / 2, height / 2, 100, 100);
}

void keyPressed() {
  if (key == 'r' || key == 'R') {
    backgroundColor = color(255, 0, 0); // Cambia a color rojo
  } else if (key == 'g' || key == 'G') {
    backgroundColor = color(0, 255, 0); // Cambia a color verde
  } else if (key == 'b' || key == 'B') {
    backgroundColor = color(0, 0, 255); // Cambia a color azul
  }
}
```



SEGUIMIENTO DEL MOUSE CON LÍNEAS

```
void setup() {  
  size(800, 600);  
  background(255);  
}  
  
void draw() {  
  stroke(0);  
  strokeWeight(2); // Grosor de línea  
  line(pmouseX, pmouseY, mouseX, mouseY);  
}  
  
void keyPressed() {  
  background(255); // Limpiar la pantalla cuando se presione una tecla  
}
```

