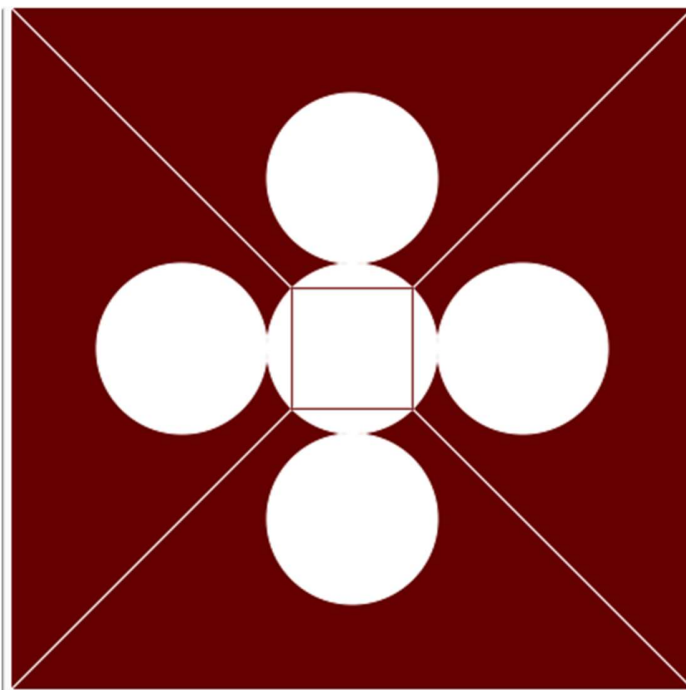


Μέρος 2^ο:

- Πρόβλημα 1:

https://editor.p5js.org/christos_sandramanis/sketches/wQ80ihtdY

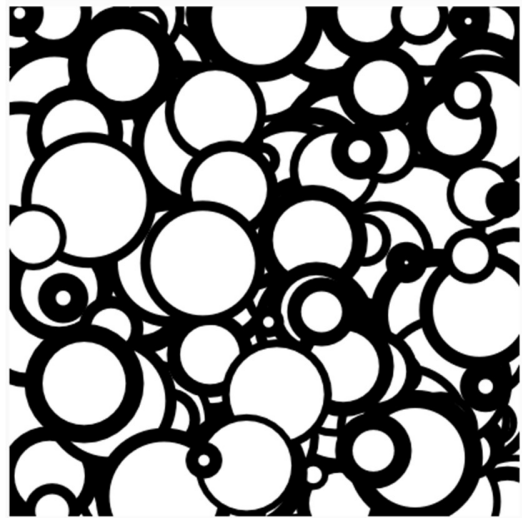
```
1 function setup() {  
2   createCanvas(400, 400);  
3  
4   background(100,1,1);  
5  
6   //Δεν ασχολουμε με function draw, αφου  
7   //δεν χρειαζεται σε αυτο το προβλημα  
8   //Ρεκτμοουντ για να μπαινει το τετραγωνο  
9   // απο το κεντρο του και οχι απο την πανω αριστερα γωνια του  
10  rectMode(CENTER)  
11  
12  //χρωμα και συντεταγμενες διαγωνιων  
13  stroke(1000)  
14  line(0, 0, width, height);  
15  stroke(1000)  
16  line(400, 0, 0, 400);  
17  
18  //κυκλοι  
19  ellipse(200,200,100)  
20  ellipse(100,200,100)  
21  ellipse(300,200,100)  
22  ellipse( 200,100,100)  
23  ellipse(200,300,100)  
24  
25  //συντεταγμενες περιγεγραμμενου τετραγωνου στον κεντρικο κυκλο  
26  let s=50*sqrt(2)  
27  stroke(100,1,1)  
28  rect(200,200,s,s)  
29  
30 }  
31  
32
```



- Πρόβλημα 3:

https://editor.p5js.org/christos_sandramanis/sketches/9vIXmMgv7

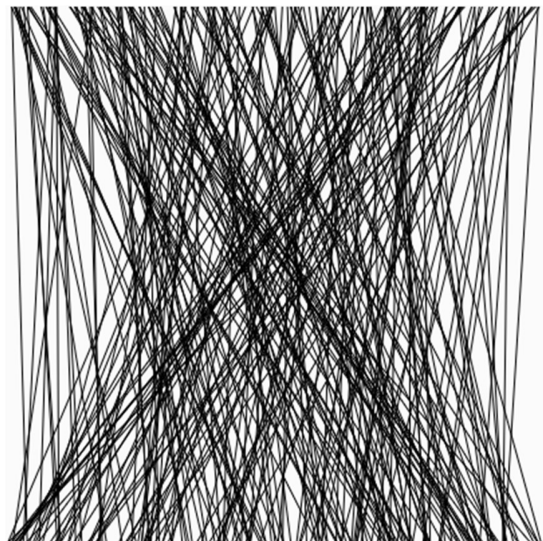
```
1 function setup() {  
2   createCanvas(400, 400);  
3 }  
4  
5 function draw() {  
6  
7   let x=random(0,400)  
8   let y=random(0,400)  
9   let r=random(10,100)  
10  let w=random(5,15)  
11  
12  strokeWeight(w)  
13  circle(x,y,r)  
14 }
```



- Πρόβλημα 4:

https://editor.p5js.org/christos_sandramanis/sketches/P2ZgSRbIU

```
1 function setup() {  
2   createCanvas(400, 400);  
3 }  
4  
5 function draw() {  
6  
7  
8   let x=random(0,400)  
9   let y=random(0,400)  
10  
11  line(x,0,y,400)  
12  
13 }  
14
```



Μέρος 3^ο :

- Έμπνευση



Sol LeWitt
Wall drawings

- p5.js

```
1 function setup() {  
2   createCanvas(400, 400);  
3  
4   background(1000);  
5 }  
6  
7 function draw() {  
8  
9   //τυχαίες πολυχρωμες καθετους  
10  
11   let x = random (0,400)  
12   let c1= random(100,200)  
13   let c2= random(100,200)  
14   let c3= random(100,200)  
15   let s=random(10,20)  
16   stroke(c1,c2,c3)  
17   strokeWeight(s)  
18   line(x,0,x,400)  
19  
20   //πολυχρωμος δρομος που κοβει τις καθετες ευθειες καθοδηγουμενο  
21   //απο το ποντικι του υπολογιστη  
22  
23   let m1=mouseY+25  
24   let m2= mouseY+15  
25   let m3=mouseY+25  
26   let m4= mouseY-15  
27   point(mouseX,mouseY)  
28   point(mouseX,m2)  
29   point(mouseX,m3)  
30   point(mouseX,m1)  
31   point(mouseX,m4)  
32  
33 }
```



https://editor.p5js.org/christos_sandramanis/sketches/WLAI4xoT
Tz