

Aula 4

Efeito Monalisa

► Unidade

Lógica de programação: criando arte interativa com P5.js

Hora do desafio!

Nesta aula, adicionamos o efeito Monalisa ao projeto e, agora, os olhos da nossa personagem seguem o ponteiro do mouse! Seu desafio será personalizar as cores e a velocidade com que cada pupila se movimenta.

DICA: observe quais valores você precisa alterar para que as pupilas se movam mais devagar ou mais rápido.

Bons estudos e bom desafio!



Sugestão de solução

Espera-se que os estudantes alterem o valor que está inserido na função `circle`, responsável por criar e movimentar a pupila. Além disso, é pedido também que eles pratiquem um pouco mais a personalização de cores para que se familiarizem com o sistema RGB.

Confira o código de uma possível solução para esse desafio:

```
background("#FF5722");
fill("#03A9F4");
circle(200, 200, 300); // rosto

// Olhos
fill("white");
circle(150, 150, 60); // olho esquerdo
circle(250, 150, 60); // olho direito

// Boca
stroke("#000000");
strokeWeight(2);
line(150, 270, 250, 235);

// Nariz
noStroke();
fill("#FFEB3B");
triangle(200, 180, 170, 220, 220);

// Sobrancelhas
stroke("#795548");
strokeWeight(3);
line(123, 115, 178, 113); // sobrancelha esquerda
line(225, 116, 279, 106); // sobrancelha direita

// Pupilas
fill("#4CAF50");

// Movimento da pupila esquerda
olhoX1 = map(mouseX, 0, width, 130, 170); // velocidade padrão
olhoY1 = map(mouseY, 0, height, 130, 170);
circle(olhoX1, olhoY1, 15);

// Movimento da pupila direita (movimento mais rápido)
olhoX2 = map(mouseX, 0, width, 125, 175); // maior amplitude
olhoY2 = map(mouseY, 0, height, 125, 175);
circle(olhoX2 + 100, olhoY2, 15);
```

