

Aula 3

Colorindo nosso desenho

► Unidade

Lógica de programação: criando arte interativa com p5.js

Questão 1 – Colorindo formas

Observe o código a seguir:

```
fill("■green");  
rect(100, 100, 50, 50); // quadrado  
fill("■red");  
circle(200, 200, 100); // círculo
```

Em seguida, responda qual é a cor do quadrado e do círculo.

- a) Quadrado verde e círculo vermelho.
- b) Quadrado vermelho e círculo verde.
- c) Ambos, quadrado e círculo, verdes.
- d) Ambos, quadrado e círculo, vermelhos.



Questão 2 – Novos comandos em p5.js

Associe os comandos na coluna A com suas respectivas descrições na coluna B:

Coluna A

- a) `fill()`
- b) `//` (**comentário**)
- c) `line()`

Coluna B

- 1. Define a cor de preenchimento de formas.
- 2. Adiciona uma linha entre dois pontos
- 3. Ignora a linha de código, usada para documentar.

Em seguida, assinale a alternativa correta:

- a) a-1, b-3, c-2
- b) a-2, b-1, c-3
- c) a-3, b-2, c-1
- d) a-1, b-2, c-3

Questão 3 – Comandos em p5.js

Analise o seguinte código:

```
function setup() {  
  createCanvas(400, 400);  
  background(220);  
  rect(50, 50, 100, 100);  
}
```

Identifique quais afirmações são falsas (F) e verdadeiras (V) sobre as funções.

- () A função **createCanvas()** é usada para definir as dimensões da tela de desenho.
- () A função **rect()** desenha um círculo na tela.
- () A função **background()** define a cor de fundo da tela.
- () O código acima desenha um retângulo nas coordenadas **(50, 50)** com uma largura e altura de 100 pixels.

Escreva a sequência correta de letras nas linhas a seguir:
