

## Aula 1

# Iniciando nossa jornada

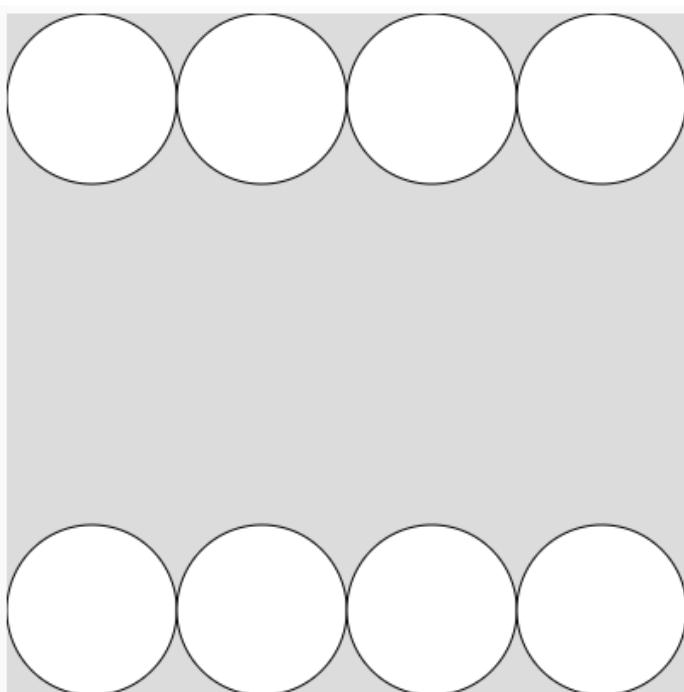
### ► Unidade

Lógica de programação: criando arte interativa com P5.js

---

## Hora do desafio!

Agora que você já aprendeu a desenhar no p5, crie uma grade de círculos usando a função `draw()`. A grade deve ser composta por duas linhas de quatro círculos cada, com cada círculo tendo um diâmetro de 100 pixels. Os círculos devem estar alinhados horizontalmente, conforme a imagem abaixo.



**Bons estudos e bom desafio!**



## Sugestão de solução

O objetivo deste desafio é reforçar a compreensão dos conceitos de posicionamento no plano cartesiano aplicado ao canvas do p5.js. O estudante irá praticar como determinar as coordenadas X e Y para posicionar elementos visuais, como círculos, em locais específicos na tela. Além disso, o desafio estimula o reconhecimento de padrões nos parâmetros das funções, como o que representa a posição horizontal, a posição vertical e o tamanho do círculo, favorecendo uma abordagem mais lógica e estruturada ao código.

Confira o código de uma possível solução para esse desafio:

```
function setup() {  
  createCanvas(400, 400);  
}  
function draw() {  
  background(220);  
  circle(50,50,100);  
  circle(150,50,100);  
  circle(250,50,100);  
  circle(350,50,100);  
  circle(50,350,100);  
  circle(150,350,100);  
  circle(250,350,100);  
  circle(350,350,100);  
}
```

