

## 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:

---

---