

## Aula 6

# Será que podemos utilizar Pitágoras?

### ► Unidade

Lógica de programação: criando arte interativa com p5.js

---

### Questão 1 – Cálculo de distâncias

Considere o seguinte cálculo de distância entre dois pontos no plano cartesiano:

```
distanciaX = mouseX - x;  
distanciaY = mouseY - y;  
distancia = sqrt(distanciaX*distanciaX + distanciaY*distanciaY);
```

A partir do código acima, é possível afirmar que:

- I. O valor de **distanciaX** é a diferença entre as coordenadas **mouseX** e **x**.
- II. O valor de distância é obtido aplicando o Teorema de Pitágoras para calcular a hipotenusa de um triângulo retângulo.
- III. O comando **distanciaX\*distanciaX** pode ser programado em **distanciaX^2**.

Analise as afirmações e selecione a alternativa correta.

- a)** I e II estão corretas.
- b)** Apenas I está correta.
- c)** I, II e III estão corretas.
- d)** Apenas II está correta.

## Questão 2 – Operadores lógicos e condições

Analise as afirmações a seguir sobre operadores lógicos e estruturas condicionais e classifique-as em verdadeiras (V) ou falsas (F):

- ( ) O operador lógico `&&` retorna `true` apenas se ambas as condições forem verdadeiras.
- ( ) No código `if (mouseX == x || mouseY == y)`, o texto “Encontrei!” aparecerá quando o mouse estiver exatamente sobre o ponto `(x, y)`.
- ( ) O uso de `if (distancia <= 10)` no código compara se o mouse está a uma distância de até 10 pixels do ponto `(x, y)`.

Escreva a sequência correta de letras nas linhas a seguir:

---

---

## Questão 3 – Aplicação do Teorema de Pitágoras

No código fornecido, usamos o Teorema de Pitágoras para calcular a distância entre o ponto `(x, y)` e a posição do mouse. Qual das seguintes opções representa corretamente a fórmula usada para calcular a distância?

```
distanciaX = mouseX - x;  
distanciaY = mouseY - y;  
distancia = sqrt(distanciaX * distanciaX + distanciaY * distanciaY);
```

Assinale a alternativa que contém a fórmula correta:

- a) Distância =  $\sqrt{(\text{distanciaX}^2 + \text{distanciaY}^2)}$
- b) Distância =  $(\text{distanciaX} + \text{distanciaY})^2$
- c) Distância =  $(\text{mouseX} + x) * (\text{mouseY} + y)$
- d) Distância =  $|\text{mouseX} - x| + |\text{mouseY} - y|$