

Aula 1

Iniciando nossa jornada

► Unidade

Lógica de programação: criando arte interativa com p5.js

Questão 1 – Comando createCanvas()

No código a seguir, foi utilizado o comando **createCanvas()** para definir o tamanho da tela em que as formas geométricas serão desenhadas:

```
function setup() {  
  createCanvas(400, 400);  
}
```

O que acontece se você modificar os parâmetros de **createCanvas(400, 400)** para **createCanvas(600, 200)**?

- a) A área de desenho terá uma base menor e uma altura menor.
- b) A área de desenho terá uma base maior e uma altura menor.
- c) A área de desenho terá uma base menor e uma altura maior.
- d) A área de desenho permanecerá do mesmo tamanho.



Questão 2 – Modificando o tamanho de formas geométricas

O comando **circle()** foi usado no código para desenhar círculos na tela. Veja o exemplo:

```
circle(200, 200, 300);
```

Organize os blocos a seguir para criar um círculo maior do que o que já foi feito:

200,

circle(

200,

);

400

Escreva a sequência correta de blocos nas linhas a seguir:

Questão 3 – Diferenças entre setup e draw

Leia as afirmações a seguir sobre as funções **setup()** e **draw()**:

- () A função **setup()** é chamada repetidamente durante o ciclo de execução do programa.
- () A função **draw()** é responsável por desenhar na tela de forma contínua, enquanto o programa está rodando.
- () O comando **createCanvas()** deve ser colocado dentro de **draw()** para garantir que a tela seja redesenhada a cada frame.

Agora, classifique as afirmações como verdadeiras (V) ou falsas (F). Em seguida, escreva a sequência correta de letras nas linhas a seguir:

