

Aula 3

Colorindo nosso desenho

► Unidade

Lógica de programação: criando arte interativa com P5.js

Hora do desafio!

Nesta aula, alteramos as cores das formas da nossa personagem e organizamos melhor o código. Além disso, aprendemos a importância de documentar o que cada linha representa.

Seu desafio agora é adicionar novos elementos ao seu desenho, como orelhas e um chapéu. Aproveite para revisar seu código e adicionar comentários explicativos, indicando o que cada parte faz (exemplo: cor da cabeça, cor da boca etc.). Lembre-se de que você pode ajustar as cores utilizando as funções `fill()` e `stroke()`.

Fique à vontade para explorar sua criatividade e adicionar outros detalhes ao seu desenho. Consulte a [documentação do p5.js](<https://p5js.org/reference/>) para descobrir novas possibilidades.

> O site da documentação está em inglês, ative o Google Tradutor do seu navegador, se necessário!

Bons estudos e bom desafio!



Sugestão de solução

Espera-se que os estudantes usem os conhecimentos da aula para incrementar o projeto e realizar a documentação do que já foi feito e do que farão de novo. Uma forma de estimulá-los a entender a importância da documentação é, por exemplo, sugerir que leiam os códigos dos colegas antes e após serem documentados com comentários. A leitura só dos comandos será mais compreensível após os comentários, enquanto sem os comentários eles devem fazer um processo de interpretação mental ou manual (chamamos de depuração) do código que estão lendo.

Confira o código de uma possível solução para esse desafio:

```
// Orelhas (desenhadas antes da cabeça, para ficarem atrás)
fill(255, 204, 0);
circle(80, 150, 80); // Orelha esquerda
circle(320, 150, 80); // Orelha direita
// Bochechas (desenhadas após a cabeça, para ficarem na frente)
fill(255, 182, 193);
circle(100, 230, 50); // Bochecha esquerda
circle(300, 230, 50); // Bochecha direita
```

O resultado pode ser como mostra a imagem abaixo:

