

Questões

- 1) Crie um programa que desenhe um círculo na tela utilizando a função **ellipse()**. Utilize variáveis para permitir que o usuário possa definir a **posição** e o **tamanho** do círculo utilizando sliders.
- 2) Crie um programa que desenhe um retângulo na tela utilizando a função **rect()**. Utilize variáveis para permitir que o usuário possa definir a **posição**, o **tamanho** e a **cor** do retângulo utilizando sliders e um colorPicker.
- 3) Crie um programa que desenhe uma linha na tela utilizando a função **line()**. Utilize variáveis para permitir que o usuário possa definir a **posição**, a **espessura** e a **cor** da linha utilizando sliders e um colorPicker.
- 4) Crie um programa que desenhe um triângulo na tela utilizando a função **triangle()**. Utilize variáveis para permitir que o usuário possa definir a **posição**, o **tamanho** e a **cor** do triângulo utilizando sliders e um colorPicker.
- 5) Crie um programa que desenhe um arco na tela utilizando a função **arc()**. Utilize variáveis para permitir que o usuário possa definir a **posição**, o **tamanho**, o **ângulo inicial** e o **ângulo final** do arco utilizando sliders.
- 6) Crie um programa que desenhe um polígono na tela utilizando a função **beginShape()** e **endShape()**. Utilize variáveis para permitir que o usuário possa definir as **posições dos vértices** do polígono utilizando sliders.
- 7) Crie um programa que desenhe um círculo em movimento na tela utilizando a função **translate()** para alterar a **posição** do círculo. Utilize variáveis para permitir que o usuário possa definir a **velocidade** e a **direção** do movimento utilizando sliders.
- 8) Crie um programa que desenhe um gradiente de **cor** na tela utilizando a função **lerpColor()** para interpolar entre duas cores. Utilize variáveis para permitir que o usuário possa definir as **cores inicial e final** do gradiente utilizando colorPickers.
- 9) Crie um programa que desenhe um padrão repetido na tela utilizando a função **for()** para criar um loop. Utilize variáveis para permitir que o usuário possa definir o **número de repetições**, o **tamanho** e a **cor** do padrão utilizando sliders e um colorPicker.
- 10) Crie um programa que desenhe um texto na tela utilizando a função **text()**. Utilize variáveis para permitir que o usuário possa definir a **posição**, o **tamanho** e a **cor** do texto utilizando sliders e um colorPicker.

Recomendações

O p5.js tem uma documentação bem simples que permite entender um pouco mais de cada função que temos a nossa disposição. É uma prática extremamente importante que vocês devem ter de ler essas documentações das tecnologias que irão utilizara, caso não leiam, pelo menos utilizem na hora de programar, pois vai abrir sua cabeça para implementar diversas soluções

[Referência](#)