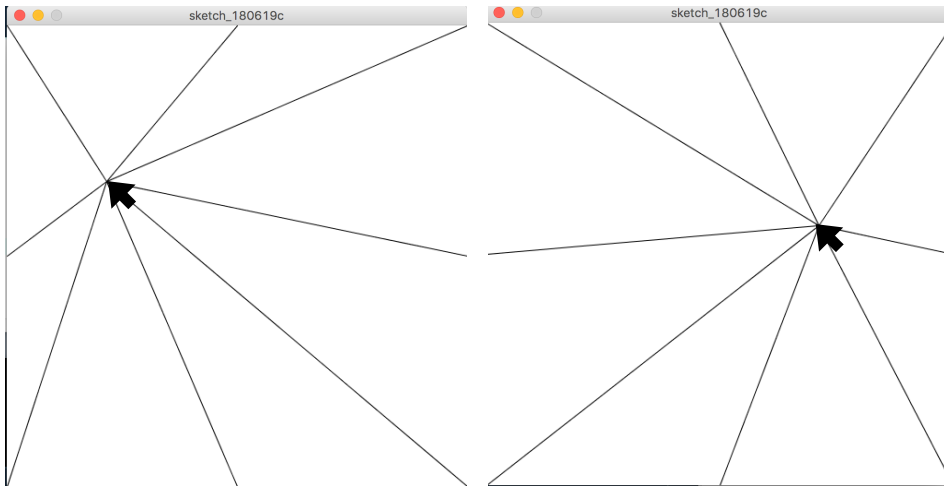


AUFGABE 1

Zeichne ein Rechteck. Fülle es rot, wenn der Benutzer r eingibt, blau wenn er b eingibt und grün wenn er g eingibt.

AUFGABE 2

Zeichne immer vom Mauszeiger ausgehend 8 Linien in alle Richtungen bis an den Rand. Die einen Enden sind also fix am Rand und die anderen sollen sich mit dem Mauszeiger mitbewegen.



AUFGABE 3

Zeichne ein Rechteck in der Mitte und drei kleine auf der rechten Seite. Fülle die drei kleinen mit drei verschiedenen Farben. Wenn der Benutzer auf ein kleines Rechteck klickt soll das Rechteck in der Mitte mit der gleichen Farbe wie der des geklickten Rechteck gefüllt werden. Zeichne alles ohne Rahmen.

AUFGABE 4

Nimm den Sketch von Aufgabe 3 und zeichne auf der linken Seite drei kleine Rechtecke, welche nicht gefüllt sind aber einen eingefärbten Rahmen haben. Die schon bestehende Funktionalität soll erweitert werden. Wenn der Benutzer nun eines der Rechtecke mit Rahmen anklickt soll das Rechteck in der Mitte zusätzlich diese Rahmenfarbe bekommen. Setze die Rahmenstärke auf 2 mit: `strokeWeight(2);`

AUFGABE 5

Mache einen Sketch der für jede Zahl, die der Benutzer eingibt, diese Anzahl farbige Kreise zeichnen soll. Also wenn der Benutzer 2 eingibt, sollen 2 Kreise gezeichnet werden. Wenn er 4 angibt sollen 4 gezeichnet werden. (Der key ist ein dezimales ASCII Zeichen.) Die Positionen wählst du.

Wie kannst du das Programm ganz einfach abändern, so dass auch die alten Kreise immer sichtbar bleiben?

Char	Dec	Oct	Hex
(sp)	32	0040	0x20
!	33	0041	0x21
"	34	0042	0x22
#	35	0043	0x23
\$	36	0044	0x24
%	37	0045	0x25
&	38	0046	0x26
'	39	0047	0x27
(40	0050	0x28
)	41	0051	0x29
*	42	0052	0x2a
+	43	0053	0x2b
,	44	0054	0x2c
-	45	0055	0x2d
.	46	0056	0x2e
/	47	0057	0x2f
0	48	0060	0x30
1	49	0061	0x31
2	50	0062	0x32
3	51	0063	0x33
4	52	0064	0x34
5	53	0065	0x35
6	54	0066	0x36
7	55	0067	0x37
8	56	0070	0x38
9	57	0071	0x39
:	58	0072	0x3a
;	59	0073	0x3b

Tipp: Schreibe eine Methode, die ein ASCII Zeichen entgegen nimmt und den entsprechenden int Wert zurück gibt, wenn eine Zahl eingegeben wurde. Wenn sonst ein Zeichen eingegeben wurde soll -1 zurück gegeben werden.

AUFGABE 6

Zeichne einen Kreis, der von unten nach schrägen oben fährt. Wechsle seine Richtung sobald er an einen Rand kommt. (Wechsle die Richtung so, dass er nicht den gleichen Weg zurück fährt)

AUFGABE 7

Füge dem Sketch aus Aufgabe 4 ein Rechteck hinzu, welches der Benutzer mit der rechten und linken Pfeiltaste dem unteren Rand entlang bewegen kann. Lass den Kreis aus dem Bild laufen, wenn er am unteren Rand nicht vom Rechteck abgefangen wird.

Zusatz: Zeige „GAME OVER“ wenn der Kreis unten raus fährt und einen Button mit dem man das Spiel neu starten kann.

AUFGABE 9

Zeichne ein Strichmännndlein, welches durch die linke und rechte Pfeiltaste hin und her laufen kann. Es soll wirklich ein bisschen nach laufen aussehen, nicht einfach hin und her schweben.

Zusatz: Lass das Männndlein auch springen, wenn man mit der Pfeiltaste nach oben drückt.

AUFGABE 10

Zeichne 5 Dreiecke die sich alle gleich über den Bildschirm bewegen und die Richtung wechseln (zufällige neue Richtung) wenn der Benutzer mit der Maus klickt.