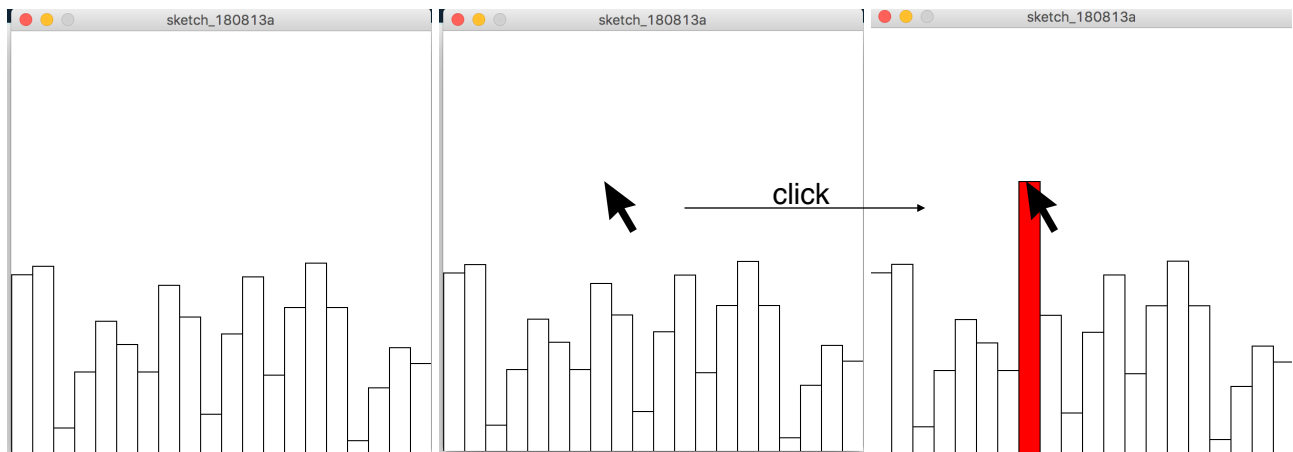


Übung 12 Repetition

AUFGABE

Zeichne wie im Bild 20 Rechtecke mit zufälligen Höhen welche ihre Höhe der Mausposition anpassen, wenn man in ihren 1/20 klickt. Ergänze dazu den Code unten.

Zusatz: ändere bei jedem Klick jeweils die Farbe von weiss auf rot oder von rot auf weiss.



```
int[] x= new int[20];
int rectWidth = 20;

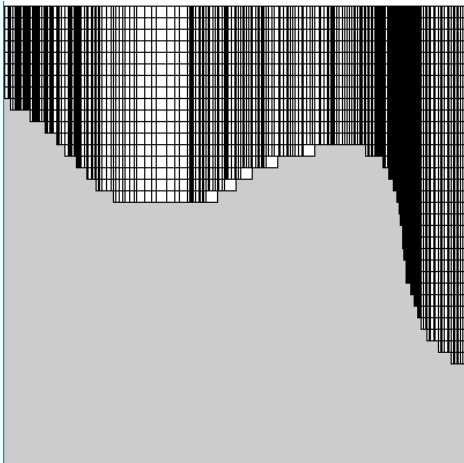
void setup() {
  size(400, 400);
  // init heights
  for (int i=0; i<x.length; i++) {
    x[i]= 1+(int)random(200);
  }
}
```

```
void draw() {
  background(255, 255, 255);
  drawRectangles();
}
```

```
// Erstelle eine Methode zum zeichnen der Rechtecke.
// Verwende dazu eine for-Schleife.
// Verwende die Laufvariable zur Berechnung der x Position
// und die height Variable von processing zur Berechnung der y Position.
```

```
void mousePressed() {
  // verändere die Höhe des entsprechenden Rechtecks
  // Tipp: verwende die mouseX Variable von Processing um das
  // richtige Arrayelement zu verändern.
  // verwende die height und mouseY Variablen von Processing
  // für die neue Höhe.
}
```

ZUSATZAUFGABE



```
void setup(){  
    size(400,400);  
}  
  
void draw(){  
    /* zeichne an der x-Position der Maus so  
    viele 10x10 Rechtecke untereinander, bis die  
    y-Position der Maus erreicht wird. */  
}
```