

**Übungszettel 1** (5 Punkte)

**Abgabe:** 13.10. 14h als weblink

**Vorbereitungsaufgabe:**

Legt Euch einen Codepen-Account ([codepen.io](http://codepen.io)) an oder bereitet einen Webserver vor, auf dem die Lösungen zu den Übungszetteln als HTML-Dokumente zusammen mit dem javascript code gehostet werden. Zum jeweiligen Abgabe-Termin schickt mir bitte den link als email an [maxg@artcom.de](mailto:maxg@artcom.de) mit folgendem Betreff:

"Name [Matrikelnr.] Abgabe 1/2/3..."

**Erste renderings mit der canvas-Klasse:**

Löst die folgenden Aufgaben unter Verwendung der javascript built-in Klassen canvas und Math:

[http://www.w3schools.com/tags/ref\\_canvas.asp](http://www.w3schools.com/tags/ref_canvas.asp)  
[http://www.w3schools.com/js/js\\_math.asp](http://www.w3schools.com/js/js_math.asp)

Programmiert 3 verschiedene Muster in denen sowohl Linien gezogen als auch Flächen gefüllt werden. Als inspiration können Tapeten, Teppiche, Kristallstrukturen oder andere Pattern aus der Natur dienen, zb. Sand, Steine, Vegetation etc. Das Muster soll das ganze canvas-element füllen und nur über mathematische Formeln beschrieben werden (also keine hardgecodeten Farben oder Koordinaten).