

## W2 - L1 Voorbereiding

### Bestudeer

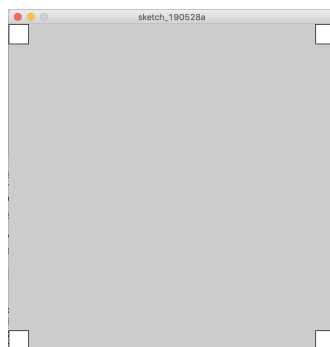
-

### Opgaven

#### Vier vierkanten

Gegeven een grafisch window van 100 bij 100.

- Schrijf een processing programma dat in elke hoek van het grafisch window een vierkant van 30 bij 30 tekent. Gebruik waar mogelijk negatieve hoogtes en/of breedtes. Maak zoveel mogelijk gebruik van variabelen. Het grafische window ziet er als volg uit:



- Pas nu je programma zo aan dat het formaat van de vierkanten 40 bij 40 wordt. Op hoeveel plekken in de code heb je iets moeten veranderen? Als dat op meer dan één plek is, hoe kun je je code dan zo aanpassen, dat je nog maar op één plek iets hoeft te wijzigen om alle vierkanten tegelijk van formaat te laten wijzigen? Pas dit aan in je programma, zodat je eventueel later ook eenvoudig vierkanten van 42 bij 42 kan maken.
- Pas nu je programma zo aan dat het vierkant linksboven op positie (1,1) begint, dus 1 pixel naar rechts en 1 pixel naar onder. Het vierkant rechtsboven gaat 1 pixel naar links en 1 pixel naar onder. Vierkant linksonder gaat 1 pixel naar rechts en 1 pixel naar boven. Vierkant rechtsonder gaat 1 pixel naar links en 1 pixel naar boven. Op hoeveel plekken heb je iets moeten aanpassen om dit voor elkaar te krijgen?

### **Wissel binnen een array I**

Gegeven onderstaande array.

```
int[] array1 = {56, 3, 23, 23, 6, 23, 56};
```

1. Beschrijf de stappen die nodig zijn om 2 getallen te wisselen.
2. Gebruik deze stappen om de getallen 3 en 6 van positie te wisselen.
3. Test je programma