

## 1. Teken en van figuren op de juiste plek (niet schaalbaar)

1. Maak het grafische scherm 800 x 800 pixels met de functie size().
  - a. Teken een vierkant helemaal linksboven in het scherm. Het vierkant moet 200 x 200 pixels zijn.
  - b. Teken nog een vierkant van 200 x 200 pixels, nu rechtsboven.
  - c. Teken nog een vierkant van 200 x 200 pixels, nu linksonder.
  - d. Teken nog een vierkant van 200 x 200 pixels, nu rechtsonder
  - e. Maak alle vierkanten twee keer zo breed en hoog. Laat het rekenwerk door de computer doen door op de juiste plekken \* 2 te zetten.
  - f. Maak alle vierkanten nu juist twee keer zo klein, op dezelfde manier.
2. Maak het grafische scherm 900 x 900 pixels.
  - a. Teken een vierkant van 200 x 200 pixels midden-boven in het scherm.
  - b. Teken een vierkant van 200 x 200 pixels links-midden in het scherm.
  - c. Teken een rood vierkant van 300 x 300 pixels precies in het midden van het scherm.
  - d. Teken een zwart vierkant van 200 x 200 pixels precies in het midden van het scherm.
  - e. Teken een rode cirkel met een diameter van 100 pixels precies in het midden van het scherm.
  - f. Maak alle figuren drie keer zo hoog en breed.
  - g. Maak alle figuren drie keer zo klein.
3. Maak het grafische scherm 600 x 600 pixels.
  - a. Teken een horizontale lijn door het midden van het scherm.
  - b. Teken een verticale lijn door het midden van het scherm.
  - c. Teken in het midden van ieder kwadrant een gele cirkel met een straal van 50 pixels.
4. Maak het grafische scherm 800 x 800 pixels.
  - a. Teken een vierkant van 200 x 200 pixels linksboven in het scherm, maar nu met een marge van 20 pixels langs de randen van het scherm.
  - b. Teken nog een vierkant van 200 x 200 pixels, nu rechtsboven, denk aan de marges
  - c. Teken nog een vierkant van 200 x 200 pixels, nu linksonder, denk aan de marges.
  - d. Teken nog een vierkant van 200 x 200 pixels, nu rechtsonder, denk aan de marges.
  - e. Maak alle figuren 1,5 keer zo hoog en breed.
  - f. Maak de marges twee keer zo groot.
5. Maak het grafische scherm 600 X 600 pixels
  - a. Schrijf vier teksten "linksboven", "rechtsboven", "linksonder" en "rechtsonder" in de juiste hoek van het grafische scherm.
  - b. Zorg ervoor dat er een kader (rechthoek) van 100 x 50 pixels om iedere tekst komt. De tekst moet in het midden van het kader staan.

- c. Zorg voor een marge van 20 pixels tussen de rechthoeken en de rand van het scherm. De tekst moet in het midden van de rechthoeken blijven.
6. Maak het grafische scherm 1000 x 1000 pixels.
- a. Teken een groene driehoek met de punten linksonder, rechtsonder en midden-boven.
  - b. Teken een zwarte driehoek met de punten in het midden van de zijden van de groene driehoek van a.
  - c. Teken een groene driehoek met de punten in het midden van de zijden van de zwarte driehoek van b.
  - d. Teken een rode cirkel in het midden van de groene driehoek van c.