

## Övning: Göra ett enkelt ritprogram

```
<script src="http://spelprogrammering.nu/simple.js">

var color = "red";

function update()
{
    if (mouse.left)
    {
        circle(mouse.x, mouse.y, 20, color);
    }

    if(keyboard.y)
        color = "yellow";
    if(keyboard.b)
        color = "blue";
    if(keyboard.g)
        color = "green";
    if(keyboard.x)
        color = "#AA33df";

}
</script>
```

1. Klistra in ovanstående kod i labbet.
2. Lägg till fler färger som man kan rita med.
3. Du kan skapa egna färger genom en hexadecimal kod som i koden ovan.
  - a. Testa!
  - b. <http://webbdesigna.se/faergkoder.php> (skapa färger)
  - c. <https://sv.wikipedia.org/wiki/HTML-f%C3%A4rger>
4. Man kan även skapa egna färger genom funktionen mixColor.
  - a. Du skriver tre värden mellan 0 och 255
    - a.i. Ex. color = mixColor(100, 200,55);
5. Med clearScreen(); så rensar du skärmen.
  - a. Tilldela en tangent för detta.
6. Du får nu alltid samma storlekt på penseln.
  - a. Gör en variabel size så du kan ändra storleken genom att trycka på en tangent.
7. Prova att göra en fyrkantig pensel t.ex. istället för en rund.

- a. Du kan tilldela denna till t.ex. högerklick på musen. Då är det `mouse.right`

8. Gör så att användaren kan välja en färg genom att mata in tre värden för färgen.

- a. Ovanför funktionen `update()` skriver du:

```
var color1 = prompt("mata in första värdet mellan 0 - 255");
```

Gör sedan två likadan rader för de övriga raderna.

Istället för att skriva t.ex:

```
color = "yellow";
```

Så skriver du:

```
color = mixColor(122, 55, 80);
```

Fast istället för siffrorna sätter du in de nya variabler du skapade t.ex. `color1`

Testa nu lite olika saker själv.