

我們利用兩種程式來繪製形狀，一種是利用\*來畫圓的外框，而另一種則是利用馬賽克來表示圓，對於學設計的我們，可以好好利用程式來幫我們畫圖，進一步來完成一些基本圖形。

W11

W14

這段程式碼展示了如何利用 **BRYTHON** 來運用 **CANVAS** 繪製圓形，來填充不同顏色的區域。隨機顏色的生成也為圖形的視覺效果提供了多樣性，使得每次運行程式時都能看到不同的結果。

## 計算機期末報告

W12

W15

每個题目的設計思考和程式實現過程都讓我加深了對 **PYTHON** 基本語法結構的理解，尤其是在條件判斷、字串操作和迴圈結構方面的應用。

執行程式可以讓我熟悉 **PYTHON** 語法和常用的編程概念。將它們移到 **BRYTHON** 中執行。這對於想要將 **PYTHON** 程式的開發者來說，是一個很好的學習過程。

W13

W16

這段程式碼展示了 **BRYTHON** 在網頁中的應用，將 **PYTHON** 和 **JAVASCRIPT** 結合的可能性，同時也让我體會到了數學與藝術。還能讓人深入思考編程如何成為一種創造力的展現。

**BRYTHON** 的基本繪圖操作，以及如何將數學和程式設計相結合。透過這樣的實作過程，不僅能加深對幾何圖形的理解，還能培養處理座標系與視覺化資料的能力。

W16-1

W16-2

W16-3