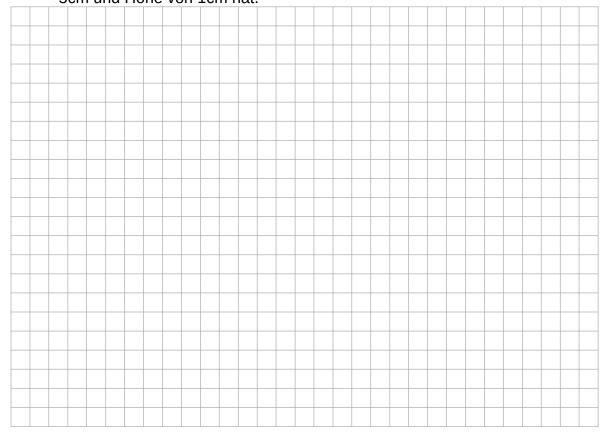
Algorithmen AB Nr. 1

## **Die Processing-Umgebung**

Um zu verstehen, wie die Befehle und die Umgebung in Processing aufgebaut ist, machen wir einen Ausflug in die Mathematik:

## Aufgabe:

- 1. Zeichne ein Koordinatensystem mit der Größe 10cm x 10cm.
- 2. Zeichne einen Kreis mit dem Mittelpunkt K1(5|5) und dem Durchmesser 9cm.
- 3. Zeichne einen Kreis mit dem Mittelpunkt K2(5|5) und dem Durchmesser 1cm.
- 4. Zeichne einen Kreis mit dem Mittelpunkt K3(3|7) und dem Durchmesser 1cm.
- 5. Zeichne einen Kreis mit dem Mittelpunkt K2(7|7) und dem Durchmesser 1cm.
- 6. Zeichne ein Rechteck, dessen linke obere Ecke bei R(2,5|3,5) liegt, eine Breite von 5cm und Höhe von 1cm hat.



Au	faa	ben:	
	. 5		

-

- 2. Versuche selbst den Smiley in Processing zu erzeugen. Wähle ein Koordinatensystem der Größe 500x500.
- 3. Male das Haus des Nikolaus in Processing. Tipp: Neben rect() gibt es auch einen line() Befehl.
- 4. Recherchiere in der Processing-Dokumentation, welche Formen es gibt und wie man die Farben verändert. Erzeuge damit ein eigenes Kunstwerk.