

## Atividade 5 - Processing

### 1. Proposta

Crie um programa com alguma funcionalidade multimídia utilizando recursos de imagem e som, conforme trabalhado em sala de aula. Entregue um único arquivo PDF com um parágrafo explicando como fez a atividade e com prints do código e do resultado obtido.

### 2. Código

```
import processing.sound.*;
SoundFile exp;

float tam = 200;
PImage crash;

void setup(){
    size(800,600);
    exp = new SoundFile(this,"aku_aku.mp3");
    crash = loadImage("crash.png");
    textAlign(CENTER, CENTER);
    imageMode(CENTER);
}

void draw(){
    if(!exp.isPlaying()) {
        text("aku aku", 400, 300);
    } else{
        image(crash, 400, 300, tam, tam);
        tam = tam + 10;
    }
}

void mousePressed(){
    exp.play();
}
```

O código usa a biblioteca `processing.sound` para tocar um arquivo de áudio e exibir uma imagem. Na função `setup()`, ele define o tamanho da janela, carrega o arquivo de som "aku\_aku.mp3" e a imagem "crash.png", e ajusta os modos de alinhamento de texto e imagem. No `draw()` exibe o texto "aku aku" no centro da tela, a função `mousePressed()` é chamada ao clicar com o mouse e faz o som tocar além de exibir a imagem "crash.png", aumentando seu tamanho a cada quadro.

### 3. Resultado

