

Atividade 7 - Processing

Pedro Henrique Santos

1. Proposta

Adapte o programa da atividade anterior para que a progressão das fases ou cenários aconteça com base na interação do usuário, usando recursos do mouse e do teclado. Entregue um único arquivo PDF com um parágrafo explicando como fez a atividade e com prints do código e do resultado obtido.

2. Código

```
void draw() {  
  background(255);  
  
  switch (currentDesenho) {  
    case 1:  
      desenho1.display();  
      break;  
    case 2:  
      desenho2.display();  
      break;  
    case 3:  
      desenho3.display();  
      break;  
    case 4:  
      desenho4.display();  
      break;  
  }  
}  
  
void keyPressed() {  
  if (key == '1') {  
    currentDesenho = 1;  
  } else if (key == '2') {  
    currentDesenho = 2;  
  } else if (key == '3') {  
    currentDesenho = 3;  
  } else if (key == '4') {  
    currentDesenho = 4;  
  }  
}
```

Para modificar o código de modo que as cenas sejam alteradas usando os botões de 1 a 4, você pode usar a função `keyPressed()` para detectar a entrada do teclado e alternar entre os desenhos com base na tecla pressionada.

Este código mantém a estrutura original e adiciona a capacidade de alterar as cenas pressionando as teclas 1, 2, 3 ou 4. O valor de `currentDesenho` é atualizado com base na tecla pressionada, e a função `draw()` exibe o desenho correspondente.

3. Resultado

