



Challenge The Cube

FHICT

Niveau	3 of 5
Leerdoelen	Paint event, graphics.
Vereiste voorkennis	Basiskennis over objecten.
Challenge Type	Realiseren.

1.1 The Cube

Teken een kubus als wireframe in een panel. Let op: Het is belangrijk dat de kubus zichtbaar blijft wanneer de gebruiker het form vergroot, verkleint of minimaliseert en weer maximaliseert.

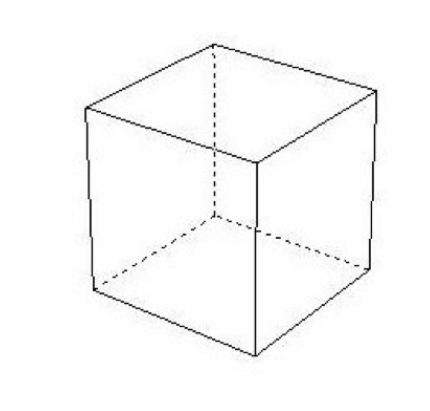


Figure 1.1 cube

Geef de voorste zijde van de kubus een kleur naar keuze (dus vul de voorkant op met deze kleur).