














Enkle oppgaver

Oppgave 1

Tegn en firkant med din favorittfarge!

Farge		R	G	B
Hvit		255	255	255
Svart		0	0	0
Rød		255	0	0
Grønn		0	255	0
Blå		0	0	255
Gul		255	255	0
Cyan		0	255	255
Magenta		255	0	255
Grå		128	128	128
Oliven		128	128	0
Lilla		128	0	128
Teal		0	128	128
Rosa		255	192	203

Oppgave 2

Få firkanten fra oppgave 1 til å følge musepilen.

Hint: det fins to variable som heter `mouseX` og `mouseY` som alltid vet hvor musepilen er.

Oppgave 3

Få to firkanter til å følge musepilen. Prøv deg litt fram med å bytte om på `mouseX` og `mouseY`.

Middels vanskelige oppgaver

Oppgave 1

Last inn et bilde i Processing og få det til å følge musepilen. Du kan gjerne bruke bildet som finnes her: <http://folk.uio.no/veronahe/processing/ghost.png>

*Hint: her må du nok lese i Processing sin manual for bilder
https://processing.org/reference/loadImage_.html*

Oppgave 2

Tegn firkanter når du trykker med musepilen på vinduet.

Hint: her må du nok bruke metoden som heter `mousePressed()`.

Oppgave 3

Bruk koden du skrev i oppgave 2. Hvordan kan du slette alle firkantene ved å trykke en knapp på tastaturet?

Hint: her kan du bruke metoden `keyPressed()`.

Oppgave 4

Flytt en firkant over vinduet ved å øke en variabel. Start firkanten ved x-koordinaten 0 og bruk en `if`-setning til å stoppe den på koordinat 100. Kopier koden under og fyll ut de linjene som mangler:

```
float x = 0;

void setup() {
    size(200,200);
}

void draw() {
    background(255);

    fill(0);
    rect(x,100,20,20);
    x = x + 1;

    // Fyll inn kode for å stoppe firkanten her.
}
```