

Übung mit Variablen

Name: UE_XX-%Nachname%

Achte darauf, dass Variablennamen sinnvolle Namen tragen.

Achte auf die Leserlichkeit des Codes (Einzüge!)

Kommentiere den Code.

Größe der Zeichnungsfläche: 600, 600

1. Zeichne eine Ellipse, die dem Mauszeiger folgt. Beachte, dass die Ellipse nur einmal zu sehen sein soll.
2. Programmiere eine Linie, bei der ein Ende der Maus folgt.
3. Zeichne in der Setup-Routine eine Ellipse, die genau so groß ist, wie die Zeichnungsfläche. (Systemvariablen `width`, `height`). Teste es aus, indem du `size()` auf verschiedene Werte setzt.
4. Zeichne eine Ellipse umgeben von einem Rechteck. Die Größe beider Formen soll von der Position des Mauszeigers abhängen und von der Mitte der Zeichnungsfläche ausgehen.
5. Zeichne ein Fadenkreuz. Dabei sollen sich zwei Linien, die parallel zur x- bzw. y-Achse sind, kreuzen. Außerdem sollen sie immer der Maus folgen. Dabei liegt der Schnittpunkt genau auf dem Mauszeiger. Du sollst dabei mit nur zwei Linien auskommen.
6. Programmiere nun eine Linie, der ein Ende der Maus folgt, das andere Ende hingegen immer auf der anderen Seite des Mittelpunktes.
7. Lerne die Systemfunktion `void mousePressed()` kennen. Erstelle ein Quadrat, bei dem jedes Mal, wenn die Maus geklickt wird, die Farbe gewechselt wird.
8. Mache dich mit dem Begriff ROY G BIV vertraut. Das Quadrat aus Übung 7 soll nun bei Mausclick diese Farben der Reihe nach annehmen.