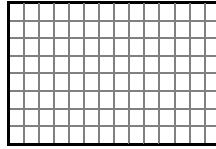


Koordinaten

In Processing werden Formen per Befehle in einem Programm-Fenster gezeichnet. Das Fenster ist aus winzig kleinen Bildpunkten des Monitors aufgebaut, sogenannten Pixeln. In der folgenden Zeichnung entspricht ein Kästchen einem Pixel.



- Markiere den Koordinatenursprung in der Zeichnung, indem du **(0, 0)** an die richtige Ecke notierst.
- Die jeweiligen Pixel haben **x- und y-Koordinaten**. x bedeutet dabei vom Ursprung nach _____ und y nach _____. Zeichne Pfeile vom Koordinatenursprung ausgehend in die Richtung, in die x und y verlaufen. Beschrifte sie dann mit x bzw. y.
- Markiere den **Pixel (5, 2)**, wobei die Zählung des ersten Pixels bei 0 beginnt!
- Die **Breite (engl. width)** und die **Höhe (engl. height)** des Fensters kann mit dem Befehl `size(b, h)` eingestellt werden. Der Befehl für das oben dargestellte Fenster lautet also _____.

Einfache Formen und Farben

Nutze als Hilfe für diese Aufgabe die Website: informatik.stunde.online/e/programmieren/#1

- Beschreibe mit eigenen Worten, was für ein Bild durch das Programm erstellt wird. Du kannst es rechts neben den Code auf dieses Blatt schreiben.

```
size(100, 50)
background(150, 200, 255)
noStroke()
fill(255, 200, 100)
circle(50, 30, 40)
fill(0, 0, 75)
rect(0, 30, 100, 20)
```

- Zeichne in das Fenster die Zeichnung, die durch das vorgegebene Programm erstellt wird. Ein Kästchen entspricht hier 10x10 Pixeln.

```
size(200, 150)
background(255)
stroke(0)
strokeWeight(5)
fill(255, 255, 0)
circle(90, 80, 100)
strokeWeight(10)
point(80, 75)
point(120, 70)
line(80, 110, 120, 100)
```

