



JAVASCRIPT

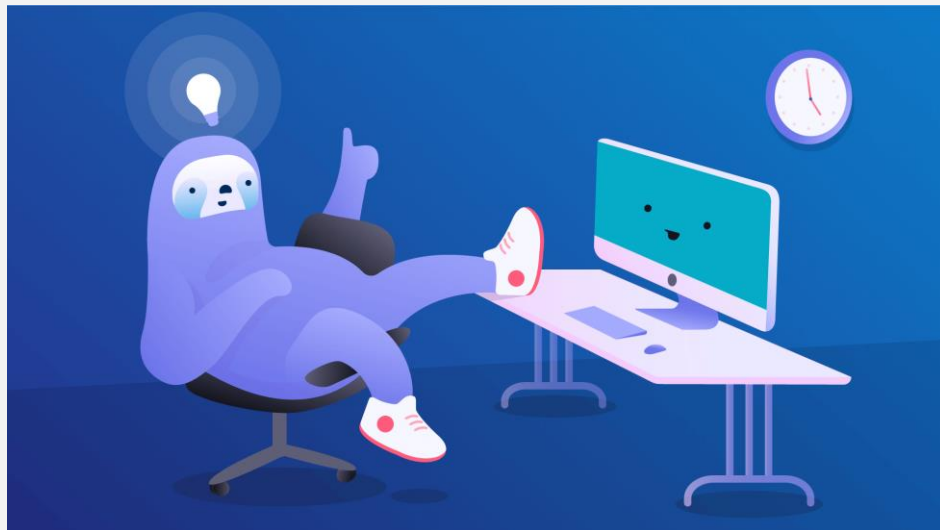
PROPOSTA, QUERIDOS AMIGOS

- Somos um pequeno laboratório de EAD;
- Programação de forma lúdica;
- Aprendizado em equipe;
- Saúde mental na pandemia, continuar com uma rotina e continuar exercitando neurônios.

PREVISIVELMENTE IRRACIONAL

Como gerenciar tarefas?

1. Procrastinação é um mal inerente;
2. Criar mecanismos anti-procrastinação;
3. Tarefas para conseguir mensurar o desenvolvimento;





KHAN ACADEMY

TÁ LÁ, LINDO E PRONTO

COMO VAMOS USAR O CURSO?

- Durante nossos encontros vocês vão assistir os vídeos do curso Khan e seguir o curso até um determinado ponto;
- A partir desse ponto, completando o aprendizado proposto, vamos fazer um desafio;
- Desafio vai ter que ser entregue no Stoa hihihi.

TRABALHANDO INTERATIVAMENTE

instruções

```
// bottom circle:  
ellipse(____, ____ , ____ , ____);  
// middle circle:  
ellipse(____, ____ , ____ , ____);  
// top circle:  
ellipse(____, ____ , ____ , ____);
```

Código

```
1 ellipse(200,320,150,150);  
2 ellipse(200,210,100,100);  
3 ellipse(200,150,60,60);
```

Resultado

Parabéns!
Você ganhou
1050 pontos!





30 MIN- NOÇÕES BÁSICAS DE DESENHO

VALEND

**INSTALANDO E
CONSTRUINDO UM
PROGRAMA COM
ECLIPSE**





FUNÇÕES ÚTEIS

FUNÇÕES DE COLORIR

- `fill(r,g,b);`
- `strokeWeight(h);`(espessura de linhas)
- `noFill();`(desativa o preenchimento)
- `Background(r,g,b);`(cor de fundo)

TIPOS DE VARIÁVEIS (PROCESSING)

- `int x = 5` (define x como uma variável do tipo inteiro, que é atribuída do valor 5)

O QUE FIZEMOS HOJE?

- O tópico “noções básicas de desenho” do curso da khan academy;
- Desenhar um boneco de neve no processing;
- Explicação sobre o que são variáveis e seus tipos;
- O tópico “Variáveis” do curso da khan academy;
- Lançamento do desafio

DESAFIO

- Faça um desenho bonitinho (serve um boneco de neve);
- Coloque o seu desenho todo em função da coordenada x e y do centro do seu desenho, como ensinado no módulo do khan academy (se ficar muito difícil, coloque apenas em função da coordenada x);
- Com o artifício do mouseX e mouseY, faça seu desenho se movimentar com mouse.;
- Obs: para que a cada posição que o seu mouse fique o programa não crie um novo desenho, faça com que no início do looping a tela seja limpa.
- Dica: use o background dentro do void draw()