

VARI 1 : TP 1

Informations techniques PC Suse :

(a) Pour démarrer une session : utilisateur licencep et mot de passe 7002n**. Remarquez

1. une tête de caméléon  en haut à droite pour accéder au menu.

(b) Pour démarrer *Processing* : clic sur la tête de coméléon en haut à droite → Développement → Processing.

(c) La page VARI1 : cedric.cnam.fr/~porumbed/vari1/

(d) Pour ouvrir un gestionnaire/navigateur de fichiers : clic sur la tête de caméléon → Système → Dolphin.

Démarrer *Processing* (voir indications au point (b) plus haut) et vous trouverez une belle fenêtre comme ci-dessous. Taper le code ci-après et exécuter le à l'aide du bouton « démarrer ».

```
size(700,700);  
line(0,0,700,700);  
line(0,700,700,0);
```

faites attention aux couleurs générées. Vous obtenez diverses nuances de rouge. Pour quoi ? Modifier le programme pour le faire tracer un rectangle d'une couleur complètement aléatoire.

```
size(600,600);  
fill(random(255),0,0);  
rect(100,100,400,400);
```



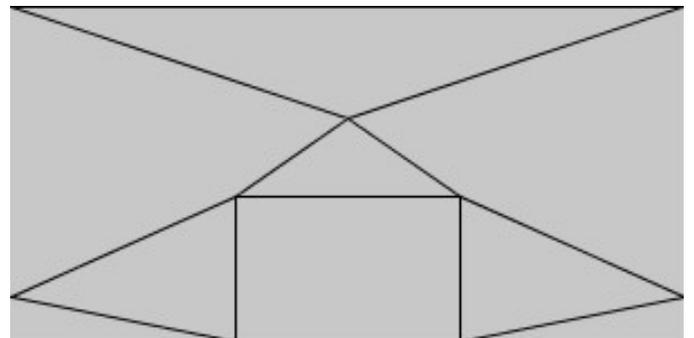
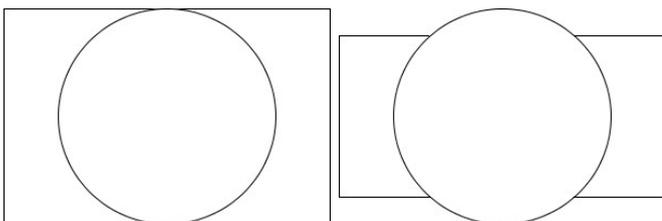
Exercice 5 Modifiez le programme précédent pour le faire placer le rectangle à une position aléatoire sur la toile de taille 600 × 600.

Exercice 6 Modifiez le programme précédent et ajouter la ligne suivante avant l'appel `rect(...)` :
`for(int i=0;i<15;i++)`
Avez vous obtenus 15 rectangles ?

Exercice 1 Modifiez le programme précédent et ajoutez l'instruction `noFill()`, suivie de `rect(100,100,500,500)`. Que affiche est le nouveau programme ?

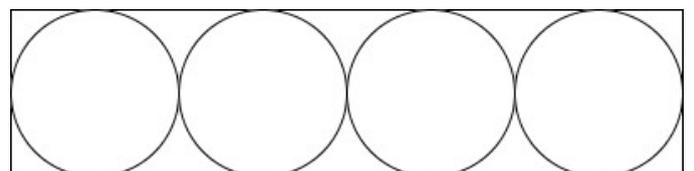
Exercice 7 Utilisez 4 appels `triangle` pour générer l'image ci-dessous. Le fond gris doit être obtenu par un appel préalable à `rect` (après avoir désactivé le contour).

Exercice 2 Utilisez les instructions `ellipse(...)` et `rect(...)` pour tracer un cercle à l'intérieur d'un rectangle comme dans l'image en bas à gauche.



Exercice 3 Modifiez le programme précédent pour obtenir un dessin qui ressemble à l'image en haut à droite. Vous pouvez soit augmenter la taille du cercle soit diminuer la taille du rectangle (mais faites attention à ne pas déplacer son centre).

Exercice 8 Modifiez l'exercice 2 pour obtenir un dessin qui ressemble à l'image ci-dessous.



Exercice 4 Lancez le code ci-après plusieurs fois et