

MODELOWANIE GEOMETRYCZNE

Zestaw 2 (p5.js)

1. Napisać program działający jako zegar ze wskazówkami. Do pobierania czasu można wykorzystać funkcje p5.js: `hour`, `minute`, `second`.
2. Napisać program do tworzenia kształtów za pomocą prostokątów, których boki są równoległe do osi układu współrzędnych. Definiowanie kolejnych prostokątów ma odbywać się za pomocą myszki. Po naciśnięciu lewego przycisku myszki definiujemy jeden z rogów prostokąta, przeciągając kursor w oknie ma rysować się aktualny prostokąt, a po puszczeniu lewego przycisku myszki kończymy definiowanie prostokąta (definiujemy końcowe położenie przeciwległego rogu) i tym samym ma on być rysowany na stałe. W programie mamy mieć możliwość zmiany położenia już narysowanych prostokątów. Do tego celu ma służyć prawy przycisk myszki. Ponadto klawiszem `c` ma być losowany kolor jakim będą rysowane prostokąty, które zdefiniujemy po ustawieniu koloru. Przykładowa zawartość okna może wyglądać następująco:

