

Übungsblatt 3- EIPNF WS

Aufgabe 1:

Schreibe eine Funktion `blinkingCircle()`, die einen blinkenden Kreis an einer Stelle `x,y` mit Radius gleich `r` zeichnet. Und keinen Wert zurückgibt. Das Blinken ist abhängig von einem `counter`. `x,y,r` und `counter` werden der Funktion als Parameter übergeben.

Verwende die Funktion `isEven()` um zu überprüfen, ob `counter` gerade ist, ist dies der Fall soll der Kreis gezeichnet werden, ansonsten soll kein Kreis gezeichnet werden.

```
int counter;

void setup () {
  size(400,400);
  counter = 0;
}

void draw () {
  counter++;
  //rufe blinkingCircle auf
  //übergebe beliebige werte für x,y,r, übergebe counter
}

//definiere die Funktion blinkingCircle
//...

boolean isEven (int i) {
  return ((i/2)*2 == i);
}
```

Aufgabe 2:

Das Programm soll folgende Funktionalität umsetzen. Die Hintergrundfarbe wird aus einem Array ausgelesen. Bei jedem Durchlauf von **draw** wird eine neue Farbe für den Hintergrund ausgewählt. Inkrementiere hierzu die Variable **counter** und setze ihren Wert mithilfe einer Bedingung zurück, falls dieser zu groß ist (**counter** darf nicht größer als der maximal erlaubte Index des Arrays werden).

```
int counter;
color[] colors;

void setup () {
  size(400,400);
  framerate(5);
  counter = 0;

  // initialisiere colors Array mit Hilfe einer Initialisierungsliste
}

void draw () {
  counter++;

  // setze counter auf 0 zurück wenn zu groß

  // wähle Hintergrundfarbe abhängig von counter aus colors aus
}
```