

GEOMETRIA I COLOR

1. Col·loca cada ordre a la definició que li correspongui:

Fa referència a les dimensions de la finestra.	
Dibuixa una circumferència	
Determina el color del fons de pantalla	
Fa referència al color de les figures geomètriques dibuixades després de l'ordre.	
Determina el color de les línies.	
Dibuixa una línia	
Dibuixa un quadrat	

Stroke*Ellipse***fill**background**rect****Line****size**

2. De quin color pintarà? Relaciona.



```
background(255);
background(0);
background(150);
fill(0,255,0);
fill(255,0,0);
fill(0,0,255);
background(0,255,255);
background(255,255,0);
background(255,255,0);
```

3. Si volem aconseguir aquest dibuix, quina seria la seqüència correcta?

```
triangle(0, 75, 35, 5, 75, 75);
fill(255);
background(127);
triangle(35, 90, 60, 15, 85, 90);
fill(0);
```



4. Si volem aconseguir aquest dibuix, quina seria la seqüència correcta? l'ordre (les tres ordres de característiques gràfiques és indiferent, segueix ordre alfabètic per obtenir la correcció correcta)

```
fill(58, 52, 147);
ellipse(width/2, height/2, 50, 50);
stroke(198, 16, 71);
strokeWeight(5);
background(138, 237, 129);
```


