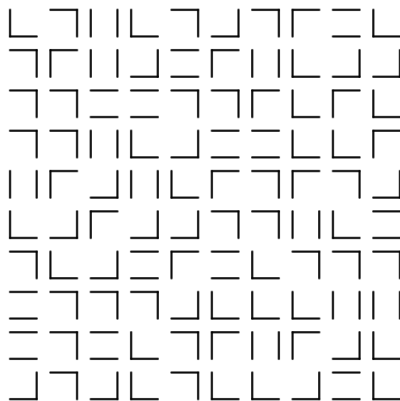


Opgave 1 – Rød

Vera Molnar: Quatre Moins Deux (1975).

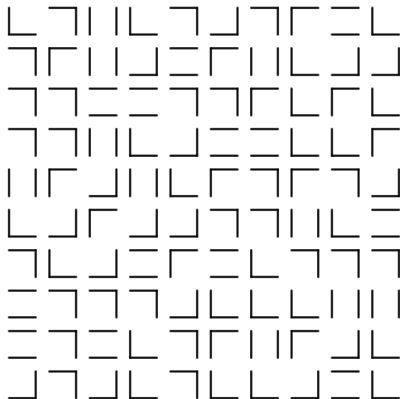
1. Lav en beskrivelse af kunstværket i naturligt sprog.
2. Skriv et program, der producerer kunstværket, efter din egen beskrivelse. (Gå evt. tilbage til 1, og ret beskrivelsen til)
3. Lav programmet dynamisk, så nogle få af figurerne ændrer sig hvert sekund.



Opgave 1 – Gul

Vera Molnar: *Quatre Moins Deux* (1975).

1. Hvor mange forskellige figurer er der på tegningen? *Hint: Prøv at tage kunstværkets titel med ind på translate.google.com.*
2. Hvordan kan de forskellige figurer tegnes i et processing program?
3. Lav et program der tegner en af figurerne, når du trykker på den tilsvarende tal-tast på tastaturet.
4. Lav en beskrivelse af kunstværket i naturligt sprog.
5. Brug din beskrivelse som udgangspunkt for et program, der tegner kunstværket.

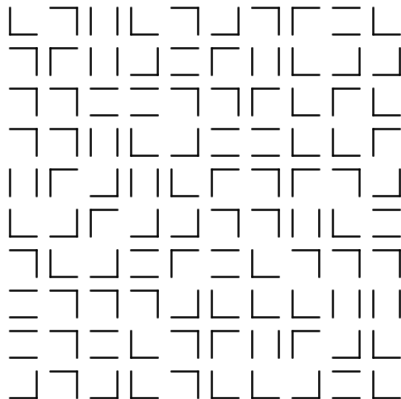


Opgave 1 – Grøn

Vera Molnar: *Quatre Moins Deux* (1975).

1. Kunstværket hedder "*Fire på nær to*". Find de seks forskellige figurer på tegningen, og overvej hvordan de kan tegnes i processing.
2. Lav et program med to for-løkker, der tegner 100 helt sorte firkanter på en hvid baggrund.

... fortsættes på næste side



Opgave 1 – Grøn

Vera Molnar: Quatre Moins Deux (1975).

3. Hvad tegner koden herunder? (Læs og forklar først, bagefter prøv koden i processing!)

```
1 noStroke();
2 for x in range(0,10):
3   for y in range(0,10):
4     fill(0)
5     rect(15*x,15*y, 10, 10)
6     fill(255)
7     rect(15*x + random(-3,3),15*y + random(-3,3), 10, 10)
```

4. Ret programmet, så det ikke bruger `random()` til at forskyde den hvide firkant, men i stedet laver et tilfældigt helt tal mellem 0 og 5, og derefter tegner en af de seks figurer.