

Ejercicios clase 5

1. Elegir una función de una variable independiente, y escribir un programa para graficarla en la pantalla.
2. Refinar el programa anterior para que cuando se mueva el mouse a lo largo de la dirección horizontal de la pantalla, el punto (x, y) sobre la gráfica de la función que corresponda a la posición del mouse sea dibujado.
3. Escribir un función que para cada píxel (x, y) de la pantalla genere un color determinado, y este color sea utilizado para pintar el píxel.
4. Utilizar una función cuadrática para expresar el movimiento de una figura geométrica en el plano.
- 5*. Crear una composición dinámica con varias figuras geométricas moviéndose en la pantalla de acuerdo con funciones pre-establecidas en el código.