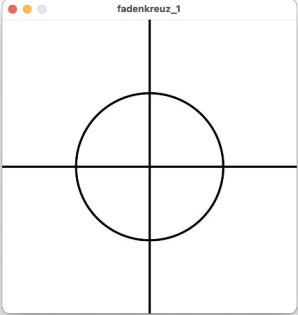
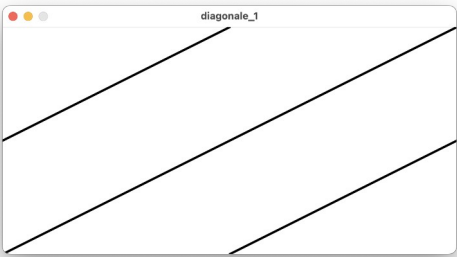
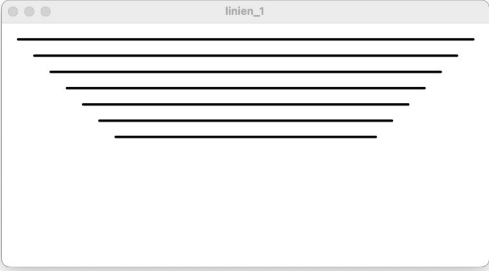
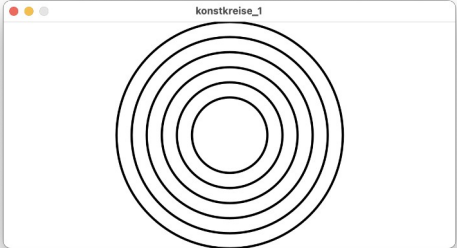


Übungsaufgaben: Rechenoperationen und Variablen

Verwende bei allen Sketches Variablen, um die sie übersichtlich und anpassbar zu gestalten. Versuche auch möglichst so zu programmieren, dass die Sketches sich an einer Veränderung der Fenstergröße automatisch anpassen. Verwende dazu die Systemvariablen *width* und *height*.

	Das Fenster ist quadratisch. Die Linien beginnen und enden jeweils bei der halben Breite, bzw. Höhe des Fensters. Der Radius des Kreises beträgt ein Viertel der Fensterbreite. <i>Hinweis:</i> Zeichne zuerst den Kreis und dann erst die Linien, damit sie nicht von der Kreisfüllung überdeckt werden.
	Die erste und die dritte Linie starten und enden bei der halben Höhe und haben Breite. Wenn sich die Abmessungen des Fensters ändern, soll dieses Verhalten beibehalten werden.
	Eine Schar von Linien mit immer kürzer werdender Länge soll gezeichnet werden. Die Anzahl der Linien ist der Ausdauer des Programmiers überlassen. <i>Hinweis:</i> Später, wenn der Umgang mit Schleifen bekannt ist, wird dieser Sketch viel einfacher umsetzbar sein.
	Die Mittelpunkte der Kreise liegen in der Mitte des Fensters. Beginne mit dem kleinsten Kreis und vergrößere den Radius jeweils um den gleichen Wert.