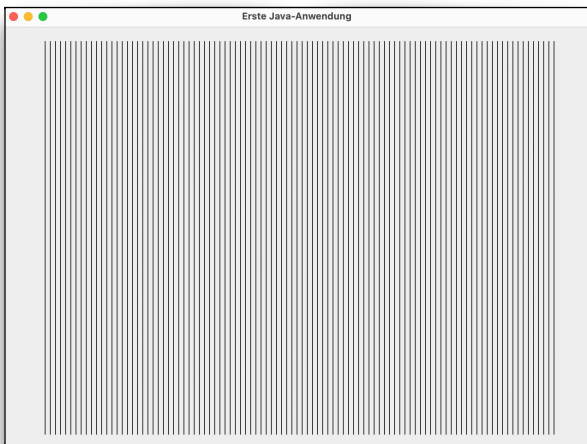
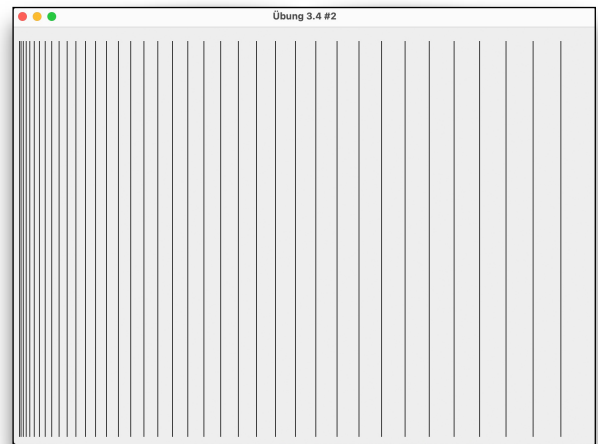


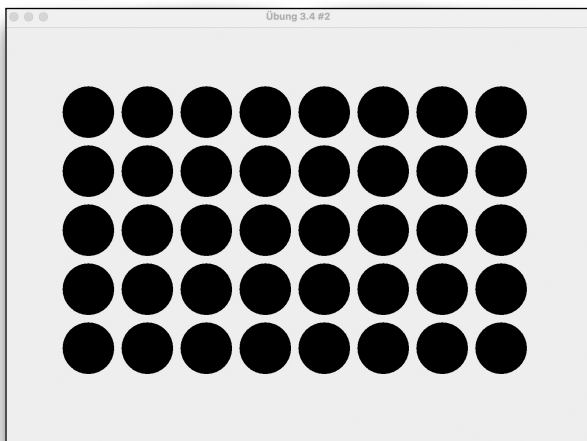
AB 3.4-2: Schleifen mit Graphiken - Aufgaben



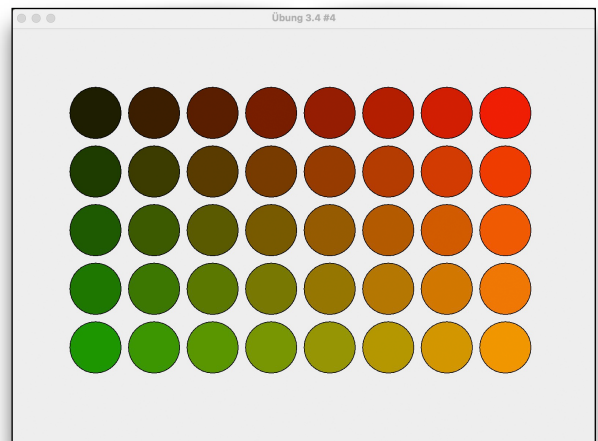
Übung 3.4 #1



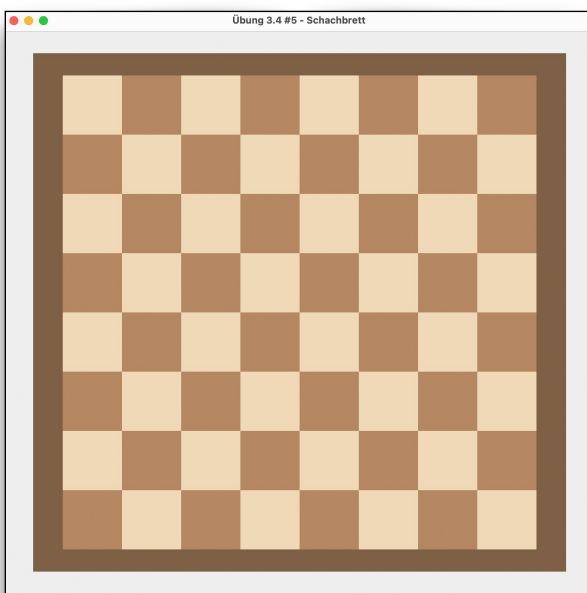
Übung 3.4 #2



Übung 3.4 #3



Übung 3.4 #4



Übung 3.4 #5

Bei 3.4 #5 wurde die Zeichenfläche auf 800 x 800 Pixel vergrößert.

Die verwendeten Farben sind

```
Color hell = new Color(240, 217, 181);  
Color mittel = new Color(181, 136, 99);  
Color dunkel = mittel.darker();
```

Interessant ist hier die Verwendung der Methode **darker()** der Klasse **Color**, um eine dunklere Variante einer Farbe zu erzeugen.