

Primera

Volem fer moure una creu indefinidament, rebotant als límits de la pantalla. Però ho volem fer amb funcions. La posició inicial de la creu és (0,0), i la resta de paràmetres son random.

Dibuixar una creu roja amb una funció

```
"void dibuixaCreu(color color_creu, int gruix_trac, int mida_creu, int X, int Y)"  
color_creu de tipus color, és el color del que volem la creu  
gruix_trac de tipus enter, és el gruix del traç de la creu  
mida_creu de tipus enter, és l'amplada i l'alçada de la creu  
X,Y de tipus enter, són les coordenades on es pinta el centre de la creu
```

Crea una funció que actualitzi la posició

```
"int calculaNovaPossicio(int coorde, int vel_coordenada)"  
ambdós paràmetres de tipus enter; la coordenada coorde s'actualitza amb la velocitat  
d'aquesta coordenada
```

i una altra la velocitat

```
"int calculaNovaVelocitat(int coorde, int vel_coordenada, int limit)"  
els tres paràmetres de tipus enter; s'actualitza la velocitat de la coordenada, en funció  
de si la coordenada supera uns límits (0 i limit)
```

Fes que void draw() cridi aquestes funcions per a fer moure la creu per la pantalla indefinidament.

Segona

Dibuixar una creu roja o un cercle vermell en funció de si prems o no el mouse, és a dir que draw cridi la funció dibuixaCreu o dibuixaBola en funció del mouse.

```
"void dibuixaBola (color color_bola, int gruix_trac, int mida_bola, int X, int Y)"  
color_bola de tipus color, és el color del que volem la bola  
gruix_trac de tipus enter, és el gruix del traç de la bola  
mida_bola de tipus enter, és l'amplada i l'alçada de la bola  
x, y de tipus enter, són les coordenades on es pinta el centre de la bola
```

Tercera

Usa Arrays per a dibuixar i controlar 15 creus/boles a pantalla;

Quarta

Compteu el nº d'elements que tenim al quadrant dret/abaix de la pantalla