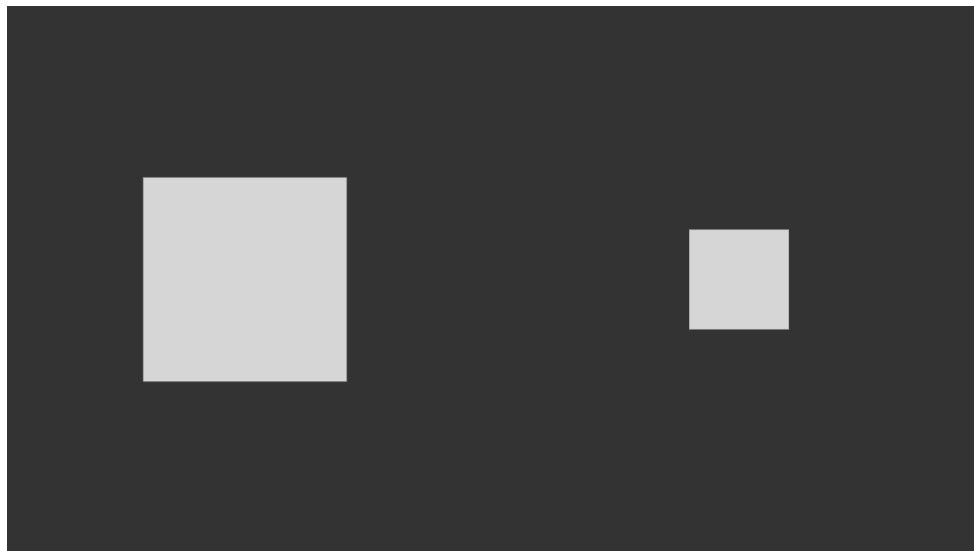


[Download](#)[Exhibition](#)[Reference](#)[Libraries](#)[Tools](#)[Environment](#)[Back To List](#)[Tutorials](#)[Examples](#)[Books](#)[Handbook](#)[Overview](#)[People](#)[Shop](#)[» Forum](#)[» GitHub](#)[» Issues](#)[» Wiki](#)[» FAQ](#)[» Twitter](#)[» Facebook](#)

This example is for Processing 3+. If you have a previous version, use the examples included with your software. If you see any errors or have suggestions, [please let us know](#).



Mouse 2D.

Moving the mouse changes the position and size of each box.

```
void setup() {
  size(640, 360);
  noStroke();
  rectMode(CENTER);
}

void draw() {
  background(51);
  fill(255, 204);
  rect(mouseX, height/2, mouseY/2+10, mouseY/2+10);
  fill(255, 204);
  int inverseX = width-mouseX;
  int inverseY = height-mouseY;
  rect(inverseX, height/2, (inverseY/2)+10, (inverseY/2)+10);
}
```

[© Info](#)

[Cover](#)

[Download](#)

[Exhibition](#)

[Reference](#)

[Libraries](#)

[Tools](#)

[Environment](#)

[Tutorials](#)

[Examples](#)

[Books](#)

[Handbook](#)

[Overview](#)

[People](#)

[Shop](#)

» [Forum](#)

» [GitHub](#)

» [Issues](#)

» [Wiki](#)

» [FAQ](#)

» [Twitter](#)

» [Facebook](#)