Les 4 voorbereiding

# Theorie

## Screencast onderwerp 2.3 methoden

<http://www.youtube.com/watch?v=g8xMStW4lT0&feature=share&list=PLpd9jJvk1PjmB_VNDp61-94kAbUHqcziD>

## Boek

### Hoofdstuk2

2.5 t/m 2.7 (pagina 32 t/m 37)

2.16 en 2.17 (pagina 51 t/m 54)

# Opgave Damsteen deel 3

## Onderdeel A

In les 3 heb je een functie gemaakt voor het tekenen van een damsteen. Maak van deze een functie een methode in de klasse Damsteen waarin je alle code plaatst om één damsteen te tekenen.

## Onderdeel B

Test de methode tekenDamsteen voor alle damstenen uit de array in de draw-lus van processing.

## Onderdeel C

Voeg de eigenschap isGeselecteerd die de waarde true, of false kan hebben toe aan de klasse Damsteen. Zorg ervoor dat de methode tekenDamsteen een dikke rand (met de processing-methoden stroke, strokeWeight en noStroke) om de damsteen heen tekent als isGeselcteerd de waarde true heeft. Je hoeft niet zelf te detecteren of de damsteen geselecteerd is: het wordt gewoon een waarde die van buiten aan- of uitgezet kan worden.

## Onderdeel D

Test de methode isGeselecteerd. Doe dit door in de setup van processing de eigenschap isGeselecteerd van één van de damstenen op true te zetten. Zet dus in je code de boolean isGeselecteerd op true: je hoeft niet te detecteren of de muis in de buurt van de steen is of iets dergelijks.

# Opgave Slider deel 1

Plak onderstaande code in een nieuw venster van Processing.

float s1X, s1Y, s1Breedte, s1Hoogte;

int s1NPosities;

void setup() {

size(300, 200);

background(0);

s1Breedte = 200;

s1Hoogte = 50;

s1X = (width - s1Breedte) / 2;

s1Y = 50;

s1NPosities = 5;

}

In deze opgave ga je deze code verplaatsen naar een klassendefinitie maken van een Slider.

## Onderdeel A

De variabelen s1X, s1Y, s1Breedte, s1Hoogte en s1NPosities zijn eigenschappen van een slider. Maak een klasse Slider en plaats deze variabelen op de goede manier binnen deze klasse. Pas daarbij ook de namen op de goede manier aan.

## Onderdeel B

De meeste code in de setup is eigenlijk initialisatiecode van de slider. Deze code kan beter in een constructor. Voeg een constructor toe aan de klasse Slider en test deze constructor in de setup van Processing