

Funktioner i Processing

CODING PIRATES DIKU

15. september 2016

Funktioner

En fiske-funktion:

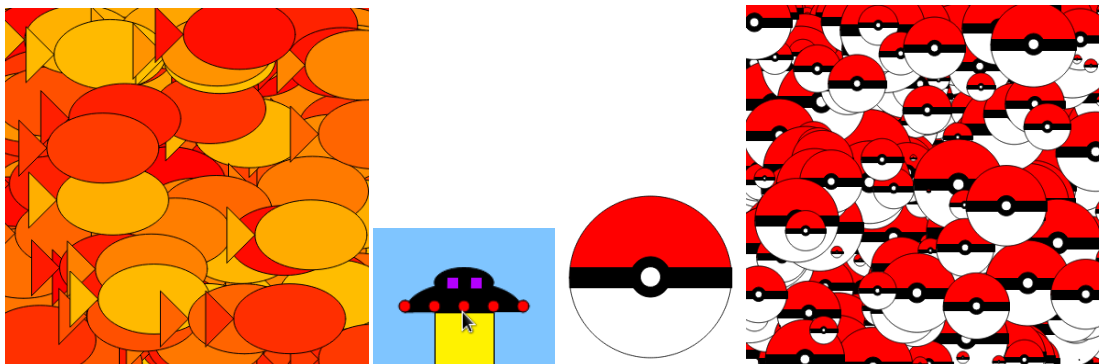
```
var fish = function (xpos, ypos) {  
  ellipse(xpos, ypos, 120, 75);  
  triangle(xpos-60, ypos, xpos-90, ypos-30, xpos-90, ypos+30);  
};  
  
fish(100);  
fish(300);
```

Tilfældige fisk

```
draw = function () {  
  var x = random(0, width);  
  var y = random(0, height);  
  fish(x, y);  
};
```

Opgaver

- Vælg tilfældige farver på fiskene.
- Skriv en `ufo(x, y)`-funktion.
- Tegn en Pokéball (eller noget andet) og gør det til en funktion.
- Tegn dine Pokéball's i tilfældige størrelser, tilfældige steder.



UFO-spil

```
var ufoX = 200;
var hastighedX = 0;

keyPressed = function () {
  if (keyCode === LEFT) {
    hastighedX = -5;
  }
  if (keyCode === RIGHT) {
    hastighedX = 5;
  }
}

draw = function () {
  background(255,255,255);
  ufo(ufoX, mouseY);
  ufoX = ufoX + hastighedX;
}
```

Opgaver

- Lav en ufoY variabel.
- Lav en hastighedY variabel.
- Gør så piletasterne op/ned ændrer hastighedY variabelen (± 5).
- Gør så ufoY variabelen ændres i forhold til hastigheden.

UFO laserkanon

```
if(mouseIsPressed===true){
  line(ufoX, ufoY, mouseX, mouseY);
}
```

Opgaver

- Gør laser-kanonen kraftigere med strokeWeight (<bredde>)
- Få laseren til at blinke i forskellige farver!

