p5.js

l'antiseche des débutants

structure du programme

```
//tourne une fois, au démarrage
function setup(){
  createCanvas(800,600);
//tourne en boucle, aprés setup()
function draw(){
  //instructions de dessin
```

variables système

windowWidth / windowHeight largeur / hauteur de fenêtre

width / height

largueur / hauteur de la toile

mouseX / mouseY

position horizontale / verticale actuelle de la souris

feedback non-visuel

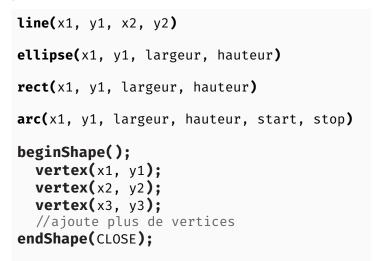
print()

écrit dans la console

couleurs

fill(120) gris: 0-255 **fill(**100,125,255**)** r, g, b: 0-255 fill(255, 0, 0, 50) r, g, b, alpha fill('red') couleur par noms fill('#ccc') 3-digit hex fill('#222222') 6-digit hex fill color(0, 0, 255) object p5.Color

primitives 2d



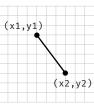
text("string", x, y, boxwidth, boxheight)

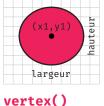
grille



largeur

line()

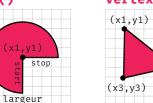




(x2,v2)

ellipse()

arc()



math

(x1, y1)

+ - / *

random(limite basse, limite haute)

map(valeur, in1, in2, out1, out2) map une valeur entre 2 intervales in/out

attributs

background(couleur)

définit la couleur de fond

fill(couleur)

définit la couleur de remplissage

noFill()

désactive le remplissage

stroke(couleur)

définit la couleur de contour

strokeWeight(épaisseur)

définit l'épaisseur de contour

noStroke()

désactive le contour

ellipseMode(MODE) rectMode(MODE)

CENTER, CORNER

textSize(pixels)

logique if/then

