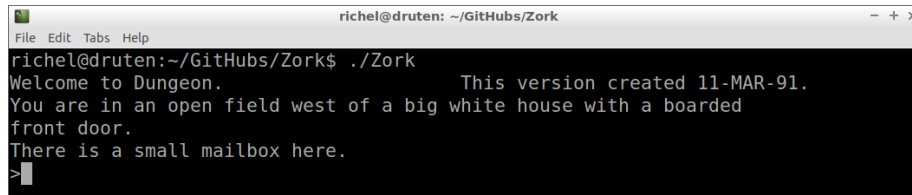


## text

Tekst wordt veel gebruikt, ook in games, voor bijvoorbeeld een score.

Hier zie je 'Zork, the underground empire', een van de beroemdste tekstavonturen ooit:



```
richel@druten: ~/GitHubs/Zork
File Edit Tabs Help
richel@druten:~/GitHubs/Zork$ ./Zork
Welcome to Dungeon.                This version created 11-MAR-91.
You are in an open field west of a big white house with a boarded
front door.
There is a small mailbox here.
>
```

Figure 1: Zork

In deze les gaan we leren

- hoe je tekst op het scherm zet
- hoe je berekeningen op het scherm zet
- hoe je tekst vergroot
- hoe je tekst een kleur geeft

Kun je nog geen puntjes tekenen? Ga dan [naar de les waarin je puntjes leert tekenen](#)

Kun je nog geen vlakken inkleuren? Ga dan [naar de les 'fill'](#)

## Tekst

Hier zie je de tekst 'Hallo' laat zetten op coördinaat (10,20):

```
text("Hallo", 10, 20);
```

Let op dat de tekst tussen dubbele apostroffen (") moet.

text kan ook rekenen!

Hier plus en min:

```
text(128 + 64, 10, 20);
text(128 - 64, 10, 20);
```

Hier een keersom:

```
text(16 * 16, 10, 20);
```

Hier een deelsom:

```
text(256 / 16, 10, 20);
```

Tekstgrootte kun je aanpassen met

```
textSize(32);
```

Tekstkleur kun je aanpassen met `fill`:

```
fill(255, 0, 0);
```

## Opdracht

Zet de tekst `I love you 4 ever` op het scherm, waarbij:

- de coördinaat is (10, 30)
- de tekst heeft de normale kleur, dit is wit
- de tekst heeft de normale grootte, dit is 8 pixels

## Oplossing

```
void setup()
{
  size(300,300);
}

void draw()
{
  text("I love you 4 ever", 10, 30);
}
```

## Opdracht

Zet de tekst `I love you 4 ever` op het scherm, waarbij:

- de coördinaat is (10, 30)
- de tekst zwart is (tip: gebruik `fill`)
- de tekst heeft de normale grootte, dit is 8 pixels

## Oplossing

```
void setup()
{
  size(300,300);
}

void draw()
{
  fill(0, 0, 0);
  text("I love you 4 ever", 10, 30);
}
```

## Opdracht

Zet de tekst `I love you 4 ever` op het scherm, waarbij:

- de coördinaat is (10, 30)
- de tekst zwart is
- de tekst is 32 pixels groot (tip: gebruik `textSize`)

## Oplossing

```
void setup()
{
  size(300,300);
  textSize(32);
}

void draw()
{
  fill(0, 0, 0);
  text("I love you 4 ever", 10, 30);
}
```

## Opdracht

Zet de tekst `I love you 4 ever` op het scherm, waarbij:

- de tekst is 32 pixels groot (tip: gebruik `textSize`)
- alle woorden zwart zijn, behalve `love`, die rood is
- de `4` is de uitkomst van een berekening, bijvoorbeeld `2 + 2` (maar hoe moeilijker de berekening, hoe stoerder)

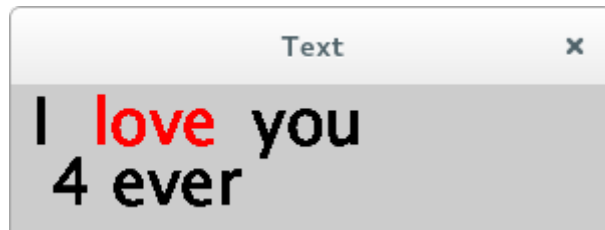


Figure 2: Text

## Oplossing

```
void setup()
{
  size(300,300);
  textSize(32);
}

void draw()
{
  fill(0, 0, 0);
  text("I", 10, 30);
  fill(255, 0, 0);
  text("love", 40, 30);
  fill(0, 0, 0);
  text("you", 120, 30);
  text(256 / 64, 20, 60);
  text("ever", 50, 60);
}
```

## Eindopdracht

Zet je eigen naam mooi op het scherm. Een voorbeeld:



Figure 3: Eindopdracht text