Unidad 10: Imagen visualización y tinta

NOTA: antes de usar una imagen se debe cargar en la carpeta data del proyecto.

PImage; tipo de dato imagen se asigna a una variable

loadImage(); función que permite cargar una imagen recibe como parámetro el nombre y la extensión de la imagen

image(); función que permite mostrar una imagen, recibe como parámetro la variable imagen, posX, posY, alto y ancho

*jugando con las imágenes*

tint(); es una función similar a stroke y fill permitiendo agregar un color a la imagen. Los valores que tint puede recibir pueden ser, una escala de gris, una escala de gris y un alfa, un valor rgb, un rgba y una variable color.

noTint(); deja de pintar

Unidad 12: Conversión y Objetos

*Conversiones*

A continuación, veremos algunas funciones que nos permitirán hacer transformaciones entre tipos de datos.

boolean (); transforma a booleano

byte(); transforma a byte

char(); transforma a char

int(); transforma a intero

float(); transforma a decimal

str(); transforma a string

*Objetos*

Las variables dentro de un objeto se denominan atributos y las funciones se denominan métodos. La forma que tiene un objeto de llamar a un método es a través del punto (.) por ejemplo NombreDelObjeto.nombreDelMetodo.

Unidad 13 Tipografía: Visualización