



HITX

TEKNISK GYMNASIUM • HJØRRING

Processing - Draft

2. Betingelser AKA. Kontrol struktur

Sidste gang?

- ***Sidste gang***

- Betingelse
- Udvidet betingelse
- Indlejret betingelse
- Opgave til næste gang

- **Funktioner:**

- Setup()
- Draw()
- Print()
- Println()
- Size()
- Background()
- Text()
- TextSize()
- Fill()

Sidste gang?

- **Sidste gang**
- Betingelse
- Udvidet betingelse
- Indlejret betingelse
- Opgave til næste gang

- Programmering

- PAS PÅ !!! Forskel mellem små og store bogstaver
- ;
- {}
- ,
- Husk noter `"//"` ELLER `"/*" "*/"`

Navngivning (Fra sidste gang)

- **Sidste gang**
- Betingelse
- Udvidet betingelse
- Indlejret betingelse
- Opgave til næste gang

- Hvad er et godt navn?
 - Jens's spil?
 - Hugo spillet?
 - StyringTilIndividuelleMotorerPå...?
- Regler:
 - Sigende navn (Oplyser)
 - Overskueligt (Ikke for langt)
 - Brug samme notation
 - Enighed i gruppen

Navngivningsregler (Ekstra forslag)

- **Sidste gang**
- Betingelse
- Udvidet betingelse
- Indlejret betingelse
- Opgave til næste gang

- Regler:
 - Betegnelser+Funktion
- Eksempler:
 - MinFørsteGrænseflade?
 - FormNummer1?
 - FormPictureViewer?
 - PictureViewerForm?

Betingelse

- Sidste gang
- **Betingelse**
- Udvidet betingelse
- Indlejret betingelse
- Opgave til næste gang

- Betingelse

Hvis (dette er rigtigt?)

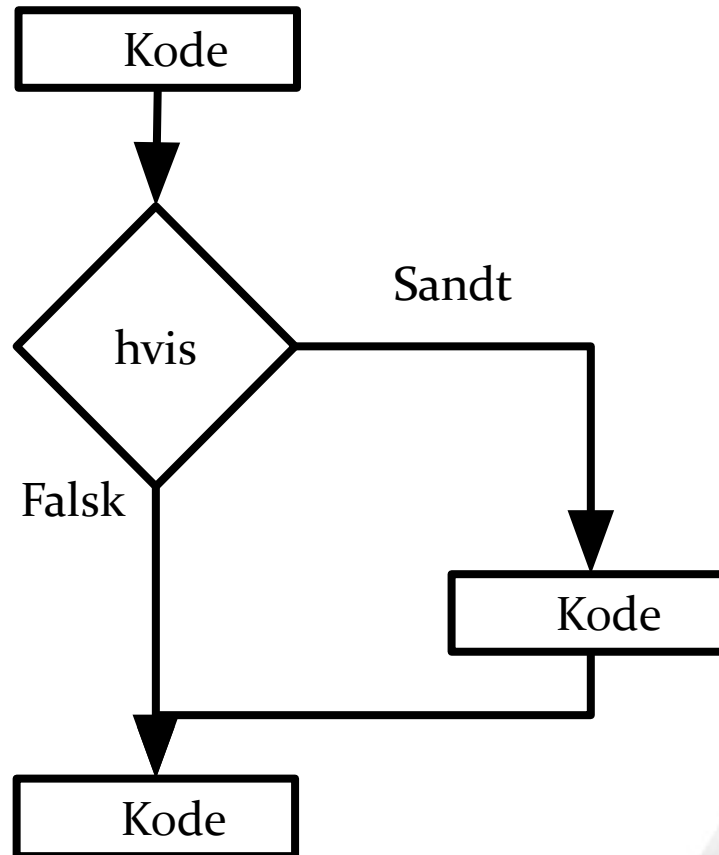
```
{  
    Så lav det der står her...  
}
```

- Hvad gør dette eksempel?

```
int x = 3;  
if (x == 4)    //Vigtigt med "=="  
{  
    kodeblok  
}
```

Betingelse

- Sidste gang
- **Betingelse**
- Udvidet betingelse
- Indlejret betingelse
- Opgave til næste gang



Udvidet betingelse

- Sidste gang
- Betingelse
- **Udvidet betingelse**
- Indlejret betingelse
- Opgave til næste gang

- Udvidet betingelse

Hvis (dette er rigtigt?)

{

Så lav det der står her...

}

Ellers

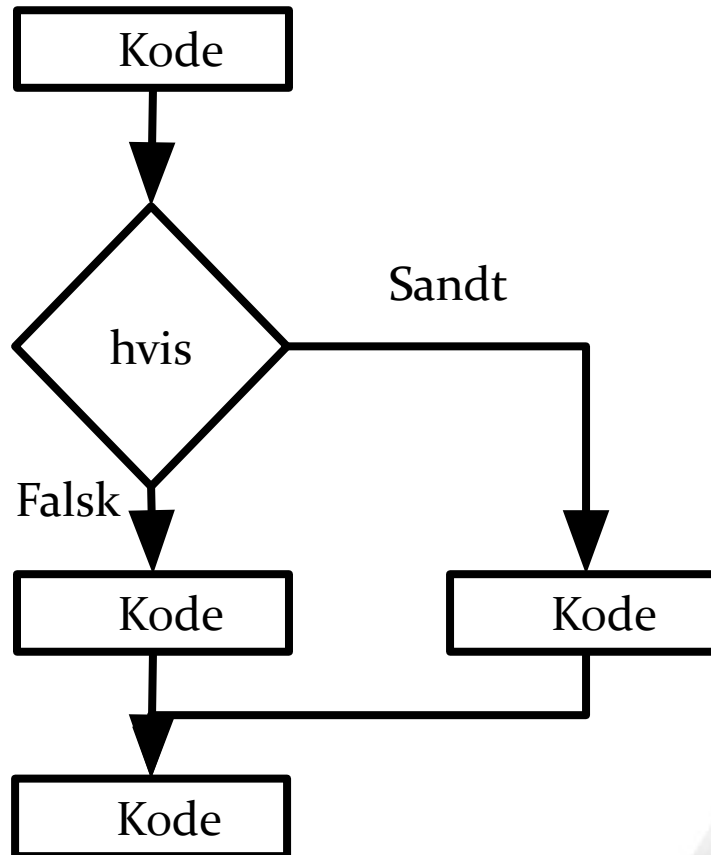
{

Så lav det der står her...

}

Udvidet betingelse

- Sidste gang
- Betingelse
- **Udvidet betingelse**
- Indlejret betingelse
- Opgave til næste gang



Udvidet betingelse

- Sidste gang
- Betingelse
- **Udvidet betingelse**
- Indlejret betingelse
- Opgave til næste gang

- Hvad gør dette eksempel?

```
if (x == 4)
{
    kodeblok #1
}
else
{
    kodeblok #2
}
```

Indlejret betingelse

- Sidste gang
- Betingelse
- Udvidet betingelse
- **Indlejret betingelse**
- Opgave til næste gang

- Indlejret betingelse

hvis

{ }

ellers hvis

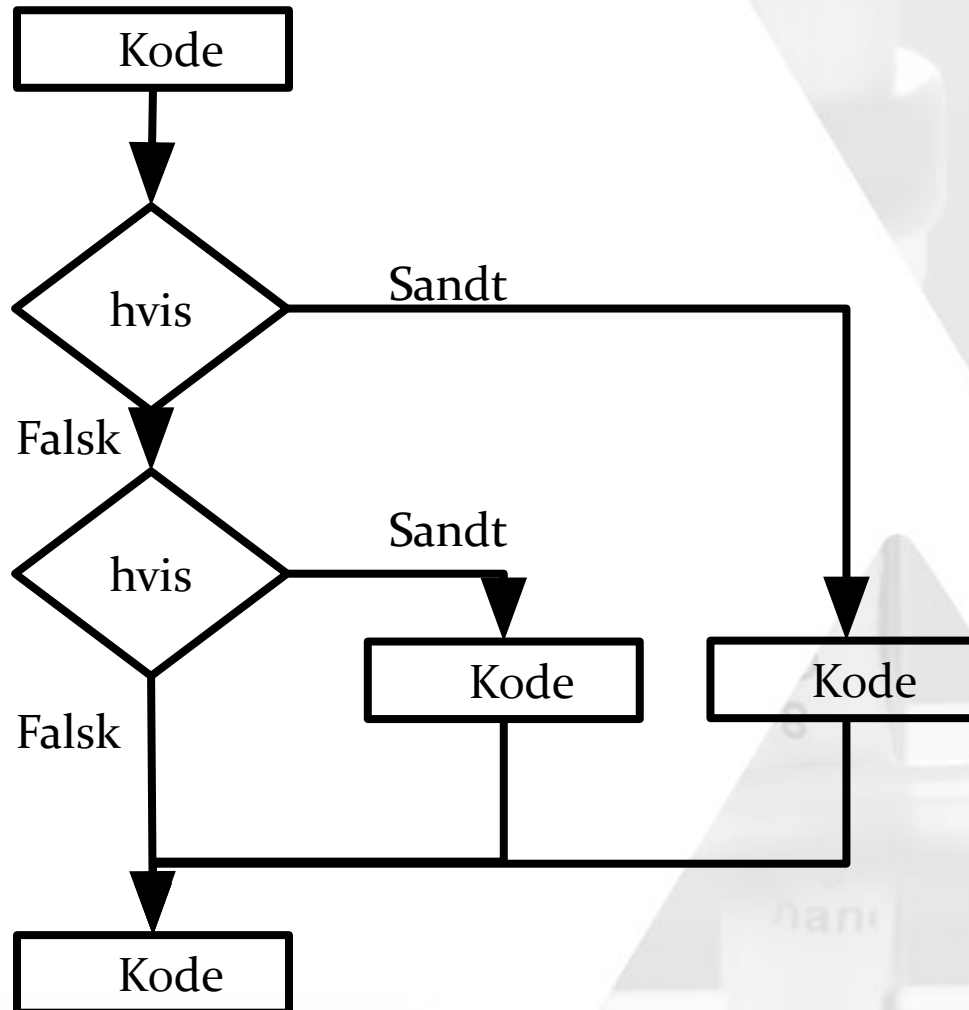
{ }

ellers

{ }

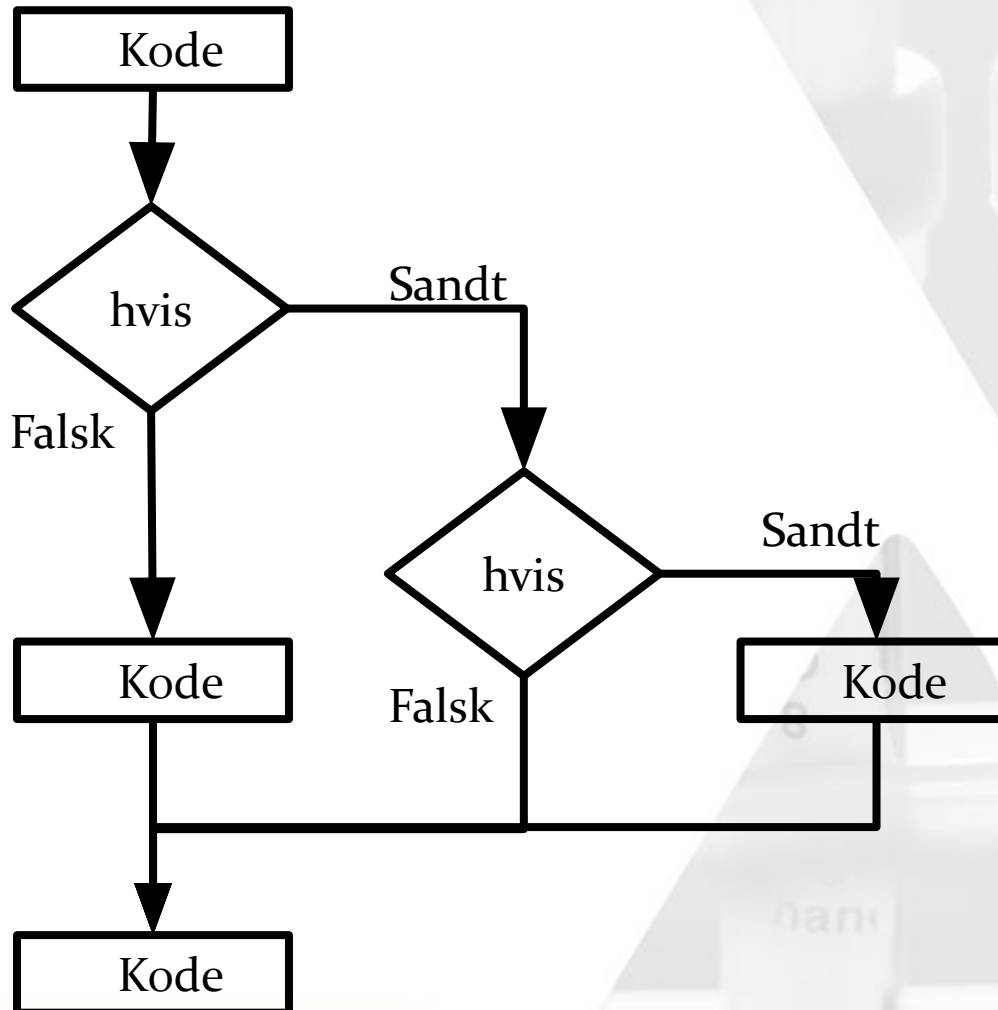
Indlejret betingelse 1/3

- Sidste gang
- Betingelse
- Udvidet betingelse
- **Indlejret betingelse**
- Opgave til næste gang



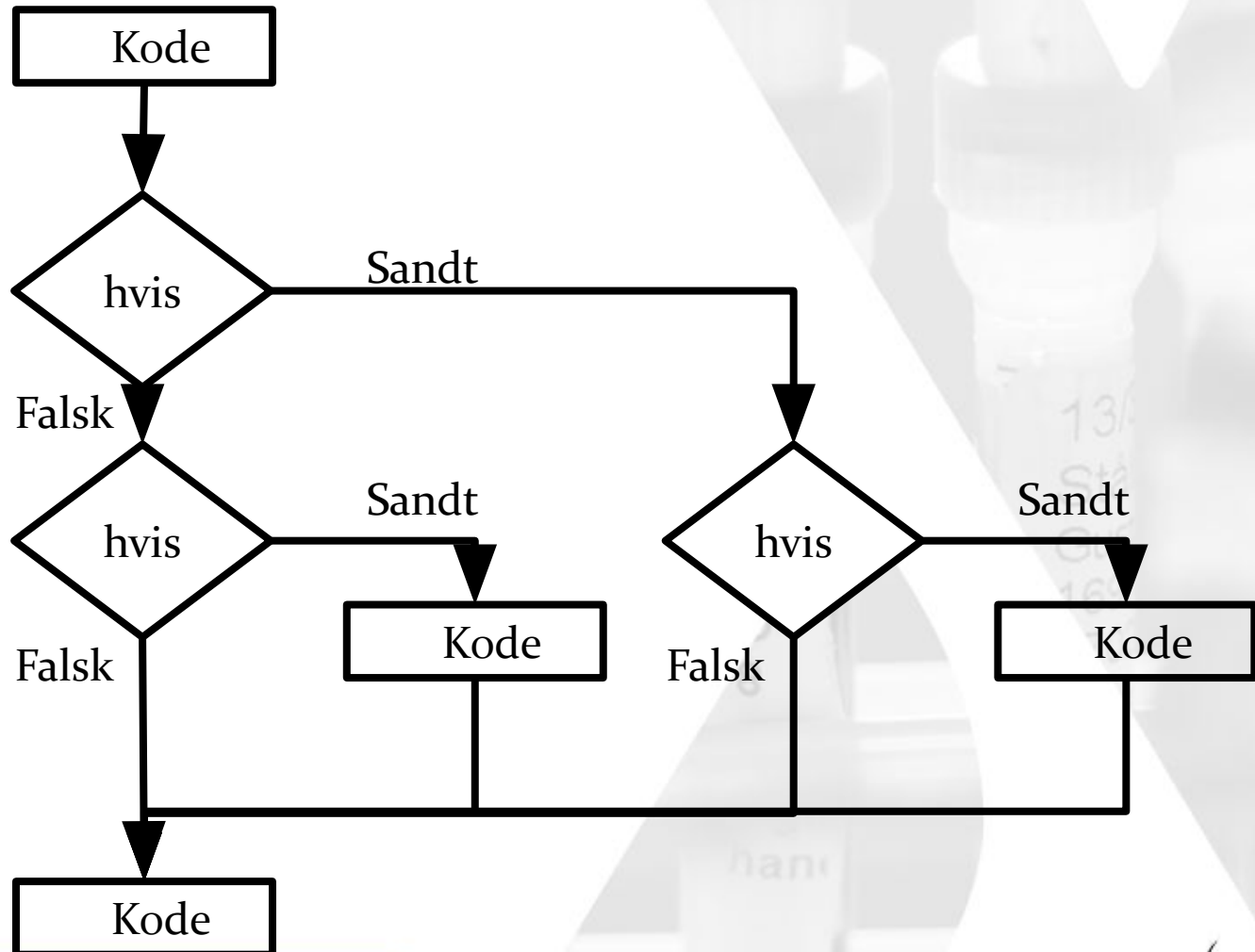
Indlejret betingelse 2/3

- Sidste gang
- Betingelse
- Udvidet betingelse
- **Indlejret betingelse**
- Opgave til næste gang



Indlejret betingelse 3/3

- Sidste gang
- Betingelse
- Udvidet betingelse
- **Indlejret betingelse**
- Opgave til næste gang



Indlejret betingelse

- Sidste gang
- Betingelse
- Udvidet betingelse
- **Indlejret betingelse**
- Opgave til næste gang

- Så hvilken af de 3 er:

hvis

{ }

ellers hvis

{ }

ellers

{ }

Første opgave til næste gang

- Sidste gang
- Betingelse
- Udvidet betingelse
- Indlejret betingelse
- **Opgave til næste gang**

- Først skal I:
 - Forklar if eksemplet
 - https://www.w3schools.com/java/tryjava.asp?filename=demo_if
 - Forklar if else eksemplet
 - https://www.w3schools.com/java/tryjava.asp?filename=demo_if_else
 - Forklar else if eksemplet
 - https://www.w3schools.com/java/tryjava.asp?filename=demo_if_else_if
 - Har I spørgsmål til eksemplerne, så læs først
 - https://www.w3schools.com/java/java_conditions.asp
 - Nu er I parate til næste opgave til næste gang på næste slide...

Jeres næste Processing program

- Sidste gang
- Betingelse
- Udvidet betingelse
- Indlejret betingelse
- **Opgave til næste gang**

- Jeres næste projekt:
 - Lav en animation / Interaktiv oplevelse
 - Find et godt navn
 - Undersøg & brug i jeres program:
 - If
 - else
 - frameCount
 - frameRate()
 - % **AKA. modulo**
 - keyPressed()
 - key
 - keyCode
 - ||
 - &&
 - Lav et flow diagram af jeres betingelse

Jeres første Processing program

- Sidste gang
- Betingelse
- Udvidet betingelse
- Indlejret betingelse
- **Opgave til næste gang**

- Jeres næste projekt:
 - Har I læst følgende links?
 - <https://processing.org/reference/if.html>
 - <https://processing.org/reference/else.html>
 - <https://processing.org/reference/frameCount.html>
 - https://processing.org/reference/frameRate_.html
 - <https://processing.org/reference/modulo.html>
 - https://processing.org/reference/KeyPressed_.html
 - <https://processing.org/reference/key.html>
 - <https://processing.org/reference/keyCode.html>
 - <https://processing.org/reference/logicalOR.html>
- Opgave til næste gang:
 - Lav jeres program færdig (Det skal have mindst 1 af hver kommando linje I skulle lære)! En eller flere af jer skal præsentere jeres program for klassen