

# Obsah

<b>1</b>	<b>O knize</b>	<b>5</b>
1.1	Úvodem . . . . .	5
1.2	Forma knihy . . . . .	7
1.2.1	Uspořádání informací . . . . .	7
1.2.2	Pravidla formátování v knize . . . . .	8
<b>2</b>	<b>Postaveno Processingem</b>	<b>9</b>
2.1	idea space - a cyclic universe . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Cíle knihy</b>	<b>11</b>
3.1	Konkrétní zadání . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Co je to programovací jazyk?</b>	<b>13</b>
4.1	Počátky programovacího jazyka . . . . .	13
4.2	Jednoduchý programovací jazyk . . . . .	15
4.3	Dokonalost jazyka . . . . .	17
4.4	Volba vhodného jazyka . . . . .	18
4.5	Proč zrovna Processing? . . . . .	20
4.6	Kritika Processingu . . . . .	20
4.7	Tvorba softwaru . . . . .	20

4.7.1	Otevřenost softwaru . . . . .	21
4.7.2	Procesualita, živý program . . . . .	23
4.7.3	Empirický přístup k programování . . . . .	23
<b>5</b>	<b>Processing jako prostředí</b>	<b>25</b>
5.1	Základní prostředí . . . . .	25
5.1.1	Základní diskové operace . . . . .	27
5.1.2	Sketch . . . . .	27
5.1.3	Sktechbook a uspořádání . . . . .	28
5.1.4	Editor . . . . .	29
<b>6</b>	<b>Processing jako jazyk</b>	<b>31</b>
6.1	Soustředěná činnost . . . . .	31
6.2	Základní pravidla a zvyklosti . . . . .	32
6.3	Syntax . . . . .	32
6.4	Klávesové zkratky . . . . .	32
6.5	Kometář . . . . .	33
6.6	Orientace v prostoru . . . . .	33
6.7	Stavba programu . . . . .	37
6.7.1	Logika programování . . . . .	37
6.7.2	Základní datatypy . . . . .	37
6.7.3	Seznam základních datatypů . . . . .	38
6.7.4	barva . . . . .	39
6.7.5	Tisk do konzole . . . . .	39
6.7.6	Základní operace s datatypy . . . . .	41
6.7.7	Podmínka . . . . .	47
6.7.8	if . . . . .	48
6.7.9	else . . . . .	53
6.7.10	?: . . . . .	54
6.7.11	Základní struktura programu . . . . .	54
6.7.12	Zobrazení . . . . .	55

6.8	Základní funkce programu . . . . .	56
6.9	Animace a interakce . . . . .	57
6.9.1	Animace . . . . .	57
6.9.2	Interakce . . . . .	59
6.10	Proměnlivost . . . . .	61
6.11	Funkce . . . . .	63
6.12	Hodnota a její zobrazení . . . . .	67
6.13	Náhoda . . . . .	69
6.14	Uspořádání, stuktura programu . . . . .	70
6.15	Ukládání informací, paměť programu . . . . .	70
6.15.1	Ukládání obrazových dat . . . . .	71
6.15.2	Ukládání holých dat . . . . .	71
6.15.3	Tisk do pdf . . . . .	71
<b>7</b>	<b>Práce s daty</b>	<b>73</b>
7.1	Parsing, získávání hodnot z externích dat . . . . .	73
7.2	Pokročilejší logické operace . . . . .	73
7.3	Pravděpodobnost a trvání . . . . .	73
7.4	Vizualizace hodnot . . . . .	73
<b>8</b>	<b>Rozšíření Processingu</b>	<b>75</b>
8.1	Knihovny . . . . .	75
8.1.1	Vestavěné knihovny . . . . .	75
8.2	Nástroje . . . . .	77
8.3	Komplexní program . . . . .	78
8.4	Experimenty . . . . .	79
<b>9</b>	<b>Rejstřík pojmů</b>	<b>81</b>



# Kapitola I

## O knize

### I.I Úvodem

Vážený čtenáři,

tato kniha by vás měla povzbudit v cestě k osvojení vašeho prvního programovacího jazyka. Autor této knihy nepředpokládá žádnou Vaši předchozí zkušenost s programováním. V případě, že již určitou zkušenost máte, některé kapitoly pro vás mohou být rutinní. Kniha by vás měla postupně provázet vytváření zkušeností postupného ovládní stroje od základních výpočetních operací k tvorbě pokročilejších nástrojů.

Kniha je psána ve sledu, který bych zvolil kdybych se sám měl učit programovat. Programování je bezesporu myšlenkově náročná operace. Mým záměrem je postupně tuto náročnost redukovat a proměnit psaní programu v lehkost.

Cestu k této lehkosti Vám neumím jednoduše předat, pedagogický talent jsem nikdy nepocítil. Tato kniha by proto měla být odložena vždy, bude-li mít čtenář nutkání si něco sám vyzkoušet. To považuji za absolutně nejrychlejší a zároveň nejlepší způsob učení.

Proces tvůrčího programování obsahuje prvek intuice, která vychází podstatnou měrou ze zkušenosti. Pro podporu Vaší intuice při psaní programu je nutné ovládnout základní jazyk natolik, aby jste byli schopni pocítit určitou jistotu. Přestanete-li se již zabývat funkcí programu a získáte-li v ní jistotu, přijmete jazyk za vlastní nástroj, a tím je možné nechat hovořit právě vaší intuici. Intuici sám považuji za avantgardu logiky, protože je před ní vždy minimálně o krok napřed.

K vystavění intuice je nejvíce nezbytná schopnost pozorování. Samotná intuice nezmůže v komunikaci se strojem nic. Stroj neví co počítá, ale dokáže spočítat i to, co nevíte sami.

Stroj je rychlý nástroj pro ověření vaší intuice a je zapotřebí být pozorný. Můžeme to nazvat experimentální přístup, výsledky by měli být vámi vždy intuitivně a hlavně kriticky zkoumány. Zpětnou dekonstrukcí intuice, rozbořením Vaší jistoty získáváte postupně dar rozumění věci. Dar je to danajský, rozumění je jen ustálená podoba, která musí být opět zpochybněna intuicí; nutno podotknout, že opakovaným prověřením se často jen více utvrzuje. Ale o tom později.

...

Není-li tento jazyk první, prosím Vás o shovívavost v podrobnostech, do kterých v úvodu této knihy zabíhám. Šíře znalostí, které se mohou vyskytovat u potenciálních čtenářů tohoto průvodce je pro autora první velikou neznámou.

V obou případech prosím o shovívavost ve způsobu popisu programovacího jazyka a prostředí Processing. Sám jako samouk a člo-

věk zaměřen především výtvarným směrem nemohu zaručit absolutní, stoprocentní a všeobecnou platnost všech tvrzení. Tímto vás tedy žádám o věcné podněty pro pozdější doplnění nebo přeformulování jednotlivých tvrzení.

Má snaha provést začínající i středně pokročilé uživatele jazykem bude vždy nezbytně nedostatečná, berte ji prosím spíše za průvodce nesnadnými začátky. Čtete-li knihu z jiných důvodů, než z důvodu učení se programovacímu jazyku, pokusím se text knihy proložit poznatky nabytými moji několikaletou zkušeností sdílení života se stroji. Dostala-li se vám tato kniha do rukou jinou cestou nebo dokonce náhodou nebo omylem, tedy věru netuším, co v ní dále najdete, a proto bych i vás rád pobídl alespoň k začtení se do světa skriptů a kódů.

## **1.2 Forma knihy**

### **1.2.1 Uspořádání informací**

Text je řazený do jednotlivých kapitol a dále stromově do dvou úrovní podkapitol. Pořadí kapitol by mělo odpovídat sledu informací nezbytných k plynulému učení se programovacímu jazyku Processing.

Pořadí a obsah jednotlivých kapitol vychází z mé vlastní zkušenosti. Z veliké míry koresponduje s podobnými průvodci. Původce píší samotní tvůrci a širší komunita uživatelů kolem programovacího jazyka Processing.

Zvolená forma textu odpovídá ověřeným postupům. Následující text bude podléhat určitým zákonitostem. V knize se objeví několik typů textu, které budou vždy odlišeny vlastní formou zápisu.

### 1.2.2 Pravidla formátování v knize

Pravidla jsou následující:

Obyčejný text: popis ve formě klasického textu

```
kód: /**
 * Barevný text v šedém rámování bude čznait samotný
 * strojový kód, žvdy ve ěform, která je žji
 * srozumitelná Processingu.
 */

boolean pravda = true;
```

Poznámky  
na okraji  
pro shr-  
nutí nebo  
zdůraznění  
informace  
budou v  
šedé bub-  
lině

**L + T:** klávesové zkratky, psané pomocí „malých kapitálek“

**slovník:** výrazy a pojmy, jejichž definici můžete nalézt ve slovníku na konci knihy

**boolean:** jednotlivé příkazy a oficiální příkazy Processingu, které jsou zároveň zařazeny do slovníku

- Shrnutí nebo zvýraznění důležitých informací v textu se nachází na postranní bublině v šedé barvě.

Jakou  
barvu má  
bublina  
značící  
otázku?

- Kontrolní otázky v textu se nachází v bublině modré barvy.



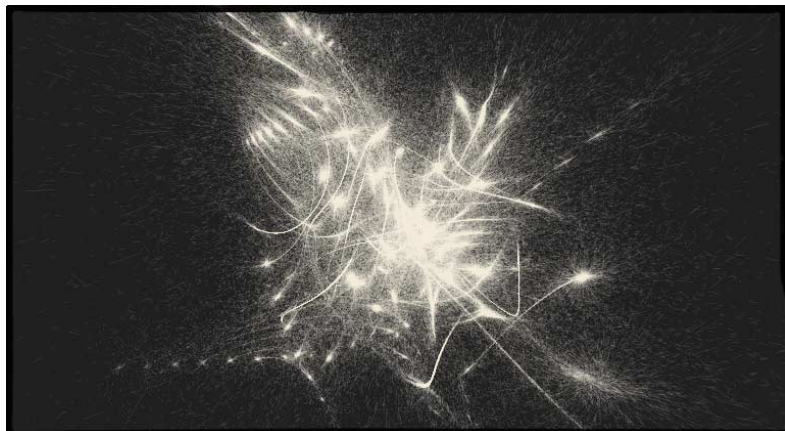
# Kapitola 2

## Postaveno Processingem

[tři příklady zde]

Instalace. Web applet. Video. Fyzický výstup?

### 2.1 idea space - a cyclic universe



- Autor: Karsten Schmidt
- Rok: 2004
- Médium: generovaná grafika - černobílý tisk
- Anotace:

Stills of an ongoing visualization project of a space with a steadily increasing number of moving particles attracted by slowly moving, invisible gravitational centres. the cyclic nature of the space itself acts as four dimensional history, causing each particle to leave a persistent trace in time as well as in space. the paradoxical result of this setup is that whereas the number of particles is approaching infinity there's no increase in computational cost.

As the particles move through space they become attracted by the various, initially randomly positioned gravitational centres. the force of attraction follows the classic "inverse square law" in physics, meaning a particle is a lot more influenced and accelerated by a close attractor than by ones further away. the more particles are in a highly active gravitational region of the space, the more clearly lines start to appear, showing the trajectory of these particles through space as well as time towards the locally strongest gravitational center.

# Kapitola 3

## Cíle knihy

### 3.1 Konkrétní zadání

Cílem této knihy je provést uživatele začátečníka sérií příkladů, které budou v průběhu ilustrovat znalosti nebytné k naprogramování postupných stádií programu. Jako první cíl si vytyčíme jednoduchý interaktivní program. Interaktivní program tedy takový, který dokáže určitým způsobem reagovat na uživatele. Tento program by ve výsledku měl přečíst polohu myši a na jeho základě provést proměnu v obraze.

Na úvod je třeba říci, že vytyčení konkrétního cíle není vždy nezbytné. Processing již počítá s možností, že uživatel nebude od počátku znát konkrétní zadání a bude jen volně experimentovat s funkcemi jazyka. Proto Processing automaticky pojmenovává nové projekty, v žargonu Processingu Sketche, podle data svého vytvoření.



## Kapitola 4

# Co je to programovací jazyk?

### 4.1 Počátky programovacího jazyka

Východím bodem v tvorbě počítačové logiky byla přirozená lidská komunikace v podobě řeči. Člověk používá jazyk a při tvorbě zcela nového systému pravidel zákonitě sahá po známém prostředku.

Na počátku ale nebyl lidský jazyk. Se stroji se v jejich raných fázích vývoje hovořilo čistě strojovým jazykem, už v podobě číselných řad, nebo později holého strojového kódu, který přešel na logiku pokročilejších obvodů. Programovací jazyk se objevil již v padesátých letech minulého století a osvědčil se jako prostředek pro člověka, který začínal být limitován oproti kapacitě stroje schopného obsáhnout složitější úlohy. Řešením pro vzrůstající složitost logiky programů se stala lidská řeč.

Řeč se v počátcích tvorby struktur pro program jevila jako člověku nejpodobnější řešení. Velmi brzy tvůrci zjistili, že za pomoci

jazyka lze sice definovat složitý problém pro člověka, vyvstává tím ovšem problém definice významu takového jazyka stroji.

Počítačový jazyk není jeden, počítačových jazyků jsou celé rozvětvené rodiny. Konceptů, jak lépe hovořit srozumitelně pro člověka a zároveň ke stroji je celá řada, žádný z nich nedokáže kopírovat plně lidský jazyk v jeho přirozené struktuře. Důvodů je několik, jeden z nejpodstatnějších je fakt, že lidská řeč neodpovídá organizaci ve struktuře stroje, jednoduše proto že člověk své řeči sám nerozumí natolik, aby popsal sám všechny její zákonitosti logickou cestou.

Jednoduše řečeno lidský jazyk není popsán tak dokonale, aby jsme ho byli schopni vysvětlit stroji. Pokusy o průnik lidské řeči a logického obvodu sahají do absolutních počátků interakce člověka se strojem a představují pro tvůrce strojů závažný problém. Tento problém v padesátých letech minulého století definoval Alan Turing, jeden ze zakladatelů výpočetní techniky tak jak ji dnes známe. Alan Turing spolu s Gordonem Wechmanem stáli v době druhé světové války u vývoje dekryptovacího stroje německých šifer nazvaného Bomba (The Bomb). Alan Turing v poválečné éře definoval formální rámec počítače jak jej známe dnes. Koncepte později nazvaná Turingův stroj vycházela zejména z matematických potřeb a jednalo se o snahu vytvořit kompletní výpočetní jednotku schopnou řešit veškeré známé matematické operace.

Je pozoruhodné, že Alan Turing se již při raných stádiích vývoje počítačů zabývá takzvanou umělou inteligencí. Z toho je zřejmé, že stroje podobné počítačům se od počátku svého vývoje připodobňují struktuře lidského uvažování. Alan Turing sestavil pro stroje známý experiment nazvaný turningův test. Turingův test měl prověřit schopnosti stroje replikovat lidské chování, není náhodou že prostředek pro komunikaci v testu byla zvolena právě řeč. Test spočíval v modelové situaci stroje schopného napodobit lidskou ko-

munikaci, tak dokonale aby člověk nebyl schopen rozeznat že komunikuje se strojem. Zajímavé na této definici lidské inteligence je zejména její vágnost, která v podstatě ilustruje míru porozumění logického uvažování lidské mysli jako takové.

K tomu, abychom sdělili informaci, používáme jazyk. Jazyk musíme umět přizpůsobit tomu, aby informoval, sdělil jistou skutečnost - myšlenku sdělovanému subjektu. Jazyk má nutně několik úrovní, zdaleka ne všechny jsme schopni reflektovat. Logicky popsaným jazykem a vnitřně uceleným systémem jsme schopni vysvětlit pouhý fragment skutečnosti.

Programovací jazyk je prostředek pro zápis algoritmů, jež mohou být provedeny na počítači. Zápis algoritmu ve zvoleném programovacím jazyce se nazývá program.

## 4.2 Jednoduchý programovací jazyk

Snaha po zpřístupnění programování širší veřejnosti dala již na konci dvacátého století vzniknout rodině jazyků, které jsou patřičně zjednodušeny tak, aby je mohli obsluhovat i neodborníci.

Zjednodušení programování je odpověď na situaci, kdy programovací jazyky vytvářeli především lidé se zvláštním nadáním pro ryze technické uvažování. Pro technické uvažování nemá každý člověk správné predispozice. Programování dnes znamená především určitý stupeň svobody při komunikaci se strojem.

K míře svobody, která má své silné kritiky<sup>1</sup>, se nyní nechci vyjadřovat, ale zjednodušeně z pohledu pouhého uživatele který používá daný nástroj, schopnost programovat činí z uživatele již potenciálního strůjce vlastních nástrojů.

---

<sup>1</sup> včetně mne samotného

Hovořím-li o stroji, mám dnes na mysli spotřební počítač. Termín **stroj** používám záměrně pro zdůraznění jisté formy strojového přemýšlení v historickém kontextu.

Nástroje jsou pak programy zkonstruované pro jistou činnost. Nástroj je obvykle vyvíjen za jedním účelem, který plní uživatelsky co nejpřívětivější cestou. Tato cesta je pro uživatele snadno schůdná a nabízí mu standartní škálu dovedností nástroje.

Aniž bychom si to často uvědomovali, současná vizuální kultura je ovlivněna těmito nástroji daleko více, než je na první pohled zřejmé. Technické možnosti jsou současným tržním hladem pro inovaci patentovým systémem vlastněny a proměňovány ve zboží. V této situaci je důležité znát nástroje i jejich vznik pro reflexi nebo kritiku v širších souvislostech.

Tato kniha je spíše než-li jednomu nástroji věnována programu pro tvorbu takových nástrojů. Jak již vyplývá z této definice, použití Processingu není limitováno jen úhlem pohledu autora tohoto textu. Návod by se měl stát spíše pobídkou k co nejrozmanitější tvorbě vlastních nástrojů, sloužících opět k co možná nejširší škále možných účelů.

Processing vychází z koncepce snadného přístupu k programování. Za běžných okolností by se vnímavý člověk měl být schopen naučit jednoduché struktury programu a schopnosti vytvořit vlastní program v průběhu několika dní. Na druhou stranu, právě predispozice našeho uvažování jsou natolik rozmanité, že takovou prognózu nelze brát jinak než jen za orientační.

Programovací jazyk Processing vychází z laboratoří MIT, kde se celé oddělení věnuje právě koncepcím zjednodušování programovacích jazyků .... historie small talk atd. zde



## 4.3 Dokonalost jazyka

Co je to dokonalý jazyk? Nejprve je zapotřebí říci, že absolutně dokonalý jazyk neexistuje. Jazyk si můžeme představit jako systém vzájemných vztahů, který je schopen popsat jednotlivé symboly nebo objekty. Symboly můžeme nazvat předměty, tyto předměty dále mají své vlastní hodnoty a vlastnosti, jazyk kromě definic takových vlastností operuje a popisuje jednotlivé jevy a vztahy mezi těmito předměty. Jednodušší popis jazyka je v pojetí výpočetní techniky určitý ucelený systém schopný popsat rozmanité problémy řešitelné strojem.

Co předem činí jakýkoli jazyk absolutně nedokonalým je nejprve fakt, že jakýmkoli jazykem nedokážeme vyjádřit původ jazyka, tj. jeho strůjce; člověka. Jazyk použitý pro instruktáž stroje je vnitřně konzistentní a funguje logicky hermeticky, tj. nepřipouští jiný než jeden výklad konkrétního textu. Pojetí dokonalosti jazyka ve smyslu vnitřní logické konzistence je naprostou nezbytností v pojetí interpretace strojem, na druhou stranu téměř nepřekonatelnou překážkou v případě abstraktnějších úvah o programování jako takovém.

Použiji zde pro názornost rozdíl programovacího jazyka s jazykem českým. Český jazyk, stejně tak jako jakýkoli mluvený nebo psaný jazyk, je jazykem organický ustáleným po staletí užívání. Jazyk jak ho známe slouží ke komunikaci mezi lidmi, lze tedy použít například pro popis krajiny. Přestože k dokonalému popisu krajiny stěží kdy můžeme dojít, slovy které se opírají o určitou sdílenou zkušenost, lze poměrně dobře přiblížit určitý obraz věcí.

Kdy bychom se pokusili pro popis krajiny použít jazyk programovací, dostaneme se velmi rychle do nesnází. Programovací jazyk není jazykem určeným pro předání informací mezi lidmi, ale pro komunikaci člověka se strojem. Jeho vnitřní logická konzistence, tvrdá logická struktura, která nedovoluje v jeden okamžik jinou než jednu

interpretaci, je jeho velikou předností při definici exaktních parametrů. Podobnost s řečí spočívá ve vazbě slov, které reprezentují jednotlivé hodnoty a operace. Hlavní odlišnost je v jeho syntetickém původu, jedná se o jazyk umělý. Programovací jazyk je přednostně zkonstruovaný pro definici známého a pochopeného. V případě neznámých nebo nepoznaných veličin, je programovací jazyk víceméně k ničemu.

Chceme-li komunikovat se strojem, musíme tedy svůj způsob vyjadřování přizpůsobit logicky dokonalému jazyku - vnitřní logice fungování stroje. Počítač není navržen k tomu, aby něčemu rozuměl. Počítač je navržen k řešení jasně definovaných otázek. Tato kniha se pokusí srozumitelnou formou popsat jeden z možných způsobů jak si takový jazyk osvojit a potažmo způsob uvažování, který vede k jasné definici problému. Hovoříme-li o programování, máme na mysli proces tvorby jisté logické struktury. Osvojení si programování spočívá ve schopnosti definovat problém nebo jasně formulovat otázku tak, aby stroj na ni mohl odpovědět.

Vtip celé věci spočívá v tom, že ovládneme-li formálně jazyk určený stroji, můžeme prostřednictvím tohoto stroje hovořit i ke člověku, tj. popisovat i pocity z rozkvetlých luk.

## 4.4 Volba vhodného jazyka

Ve výpočetní technice se nachází celá škála programovacích jazyků i prostředí. Tyto jazyky mají svoji genezi a byli historicky vyvíjeni především počítačovými odborníky. Jejich dokonalost lze těžko ocenit z vnějšího pohledu, a to právě z důvodu jejich konstrukce, která odpovídá a částečně podléhá určitým účelům, ke kterým byli tyto jazyky původně navrženy. Celistvý pohled na vývoj programovacích jazyků zde není možné obsáhnout. Základní rozdělení programa-

cích jazyků dle historického vývoje můžeme označit na dvě skupiny, jazyky procedurální a objektově orientované.

Processing se svojí stavbou na základech Javy řadí k objektově orientovaným jazykům.<sup>2</sup> Toto rozdělení pojednává o metodice jazyka jako interagujících objektů.

Rozdíl mezi imperativním pojetím programování a objektově orientovaným pojetím spočívá především v logice kódu a jeho následném uspořádáním. Imperativní jazyk se dá považovat za předchůdce objektově orientovaného pojetí. Nedá se obecně tvrdit, který přístup je výhodnější, jedná se o dvě rozdílná paradigmata. Dnes mezi nejpoužívanějšími programovacími jazyky masivně převládá objektově orientované paradigma.

Rozdílné pohledy lze ilustrovat na popisu nějakého jevu. Jev se dá popsat různými způsoby. Jedna perspektiva bude více hovořit o aktérech jevu, ty rozdělí do objektů a jejich vlastností a možností. Druhá perspektiva popíše celistvou situaci jako sérii událostí, které je možné v tomto pořadí kdykoli zopakovat.

V posledních přibližně dvaceti letech se mezi programovacími jazyky postupně objevuje tendence po větší srozumitelnosti a potažmo zjednodušení programování jako takového. Programování v této koncepci již není jazykem odborníků, ale je demokraticky přístupné širší veřejnosti z rozmanitých - prioritně netechnických oborů.

Tato tendence postupně dala vzniknout celé rodině programovacích jazyků<sup>3</sup> které se snaží přiblížit potenciál výpočetní techniky netechnickým oborům, v neposlední řadě i oborům výtvarným. V technických kruzích je ovšem již sama disciplína psaní programů považována za tvůrčí činnost. V pojetí výtvarného umění dnes pře-

---

<sup>2</sup>Jeho společnými příbuznými jsou kromě Javy jazyky jako *Perl*, *Smalltalk*, *Java*, *C++*, *Object Pascal*, *C#*, *Visual Basic .NET*, *PHP*, *Python*, *Ruby* nebo *Lisp*

<sup>3</sup>vyjmenovat jazyky zde + historie?

važuje pohled na programování jako na velmi technickou zdatnost, rigidní a notně limitovanou činnost.

Jazyk, který je nutně limitovaný svojí nezbytnou dokonalostí, ovšem nemusí nutně limitovat svého uživatele ve sdělení. Uživatel se ovšem musí k uskutečnění takové zdárné komunikace přizpůsobit stroji.

## 4.5 Proč zrovna Processing?

## 4.6 Kritika Processingu

[Důvody proti Processingu]

## 4.7 Tvorba softwaru

Programy jsme dnes zvyklí spíše využívat než sami vytvářet. Vytváření programu je náročný proces a tvorba uživatelsky přátelského prostředí pro tvorbu programu je složitě.

Processing se svým způsobem neliší od žádného jiného programu který běžně využíváme. Jedná se o sadu příkazů a samotné programovací prostředí, které nám dovoluje určitou formou vytvářet svébytný program. I když se jedná již o programování, nelze jej běžně zaměňovat s klasickou tvorbou dospělého nástroje.

Zde si musíme uvědomit, že náš potencionální produkt - program bude vždy spíše banální v porovnání se samotným prostředím Processingu. Procesingový kód je výčet všech možností, které můžeme při tvorbě našeho programu využít. Obecně se dá říci, že Processing je nástroj pro tvorbu speciálních nástrojů. Výsledek našeho programování bude vždy pravděpodobně obsahovat poměrně větší

část Processingu samotného.

Je dobré od začátku pochopit, k čemu lze Processing využít a k čemu jej opravdu využívat chceme. Processing se především hodí k rychlé tvorbě programu, ověření teze nebo spontánního nápadu. Pro podobné programování se také vžil pojem "rapid engineering". Tvorba dospělejších nástrojů není sice nemožná, obecně ale platí, že Processing bude svými zkrácenými zápisy a jednoduchostí prostředí velmi nápomocný v začátcích. Může se ovšem stát více nevhodným v případě rozsáhlejších projektů.

Processing se svojí konstrukcí zejména hodí pro práci s obrazem a tedy obrazu bude také věnována nejrozsáhlejší část této knihy. Výstupy z Processingu lze nadále zpracovávat, Processing může tak sloužit například jako mezičlánek ve výrobním procesu.

Dnes je Processing zejména využíván grafickými designéry, designéry užitého umění, tvůrci webových aplikací, softwarovými návrháři, vizuálními umělci a umělci kteří se věnují instalacím v prostoru nebo živé projekci. K Processingu si ovšem nacházejí cestu i více technické obory, zejména architekti, badatelé přírodních věd, statistici a všeobecně tvůrci softwaru, ale Processing nachází využití i v oborech zabývajících se humanitními vědami jako například sociologové nebo jazykovědci.

Processing se neomezuje na jeden obor, svojí koncepcí spíše nabízí společnou platformu pro mezioborovou komunikaci.

#### 4.7.1 Otevřenost softwaru

Processing je jedním z jazyků, který byl vytvořen v diskurzu zjednodušování programování. Jako každý jiný programovací jazyk je i Processing navržen pro jisté účely. V případě tohoto programovacího jazyka se nejvíce jedná o důraz na rychlý vývoj a zjednodušené nakládání s obrazem i prostorem. Z více technického pohledu pak

Processing vyniká otevřeností zdrojového kódu a důrazem na multiplatformnost.

Z pohledu vývojáře je velmi důležité, že jazyk i programovací prostředí Processing je v současnosti **otevřený software**, což znamená, že prostředí i samotný zdrojový kód je volně k dispozici. Processing je dále šiřitelný pod **MIT licenci**. Pro vývojáře otevřenost zdrojového kódu znamená zásadní věc, jednoduše pro dosažitelnost celého zdroje, který se dá následně například implementovat do různých prostředí. Další možnost vývojáře je rozšířit jazyk o vlastní funkce, a tím participovat na projektu, například tvorbou takzvaných knihoven. Otevřenost kódu teoreticky navyšuje počet možných participantů a de facto celý projekt udržuje v dlouhodobém horizontu naživu.

Z pohledu samotného uživatele je velmi příjemné, že samotný software je k dostání zdarma na stránkách projektu. Za jeho užívání není nutné platit žádné poplatky, a to i v případě komerčních užití. V případě potřeby vyjádření vděku za práci autorů je možné zmínit kdekoli ve Vašem produktu **Built with Processing**.

Processing na první pohled není ničím zvláštní programovací jazyk. V podstatě by se dalo říci, že se jedná pouze o rozsáhlou knihovnu původního jazyk Java.

To, co Processing řadí mezi oblíbené softwary pro tvorbu, je nejvíce přívětivá komunita uživatelů s velmi odlišnými stupni znalostí a úhly pohledu. Zvláštní důraz je v komunitě kladen na poskytnutí co největší podpory právě začínajícím uživatelům. Tomu odpovídá i počet rozmanitých průvodců a rozsáhlá, velmi dobře a stručně napsaná dokumentace ke každému z příkazů v Processingu.

K otevřenosti v kódu v neposlední řadě přistupuje i celá řada velmi zkušených tvůrců. Tím se uživatel na jakémkoli stupni znalostí může kdykoli naučit nové postupy nebo může svobodně recyklo-

vat algoritmy druhých uživatelů. Processing a čím dál více jeho uživatelů ctí filosofii otevřeného softwaru která (mimo jiné) hlásá: „Vědomosti nesmí být privatizovány!“

### 4.7.2 Procesualita, živý program

Hlavní doménou Processingu je schopnost vytvářet „živé“ programy, tj. programy běžící v reálném čase. Již jméno programovacího jazyka Processing napovídá akcent v čase se odvíjejících událostí.

Obraz vytvořený tímto způsobem, na první pohled zaměnitelný s videem, nemusí například podléhat časové omezenosti, nebo může určitým způsobem reagovat na své okolí. Generovaný obraz může být například takto vtažen do kontextu, ve kterém se nachází. Možností, jak nakládat s těmito specifickými možnostmi je nepřeberné množství.

[rozevírat více]

### 4.7.3 Empirický přístup k programování

I když bychom zásadní odlišnost s jinými programovacími jazyky hledali s těžší, Processing proslul zejména snadností použití. Kompilovat program není otázkou nastavování kompilátoru a veškerých jeho parametrů, program jednoduše po stisku tlačítka *RUN* běží (je-li správně napsán). Samozřejmě tento redukcionistický přístup má své nevýhody, speciálně při rozsáhlejších projektech tato jednoduchost může dokonce omezovat. Processing ovšem jako svobodný software lze naimplementovat do řady jiných prostředí, a potřebujete-li si kompilační proces nastavit sami, nic vám například nebrání použít Processing jen jako knihovnu do *Javy*.

Tato jednoduchost na druhou stranu nezdržuje uživatele od myšlenkového toku psaní programu. Častou kontrolou výsledku kódu

uživatel může lépe sledovat postupné změny v programu.

Nazývám tento způsob programování empirický, tedy přístup, kdy podle zkušenosti s běžícím programem je dotvářen i samotný zdrojový kód. Mnoho technicky zaměřených lidí by zřejmě mohlo tento postup kritizovat pro přílišnou reduktivnost a amatérský přístup. Zde bych oponoval faktem, že motivace lidí vytvářejících například instalaci do galerie, nezajímá příliš dokonalost (když už tedy vůbec) programu. Program je v pojetí tvůrců jen prostředníkem pro další sdělení, a jestliže toto sdělení předá, je to dobrý program.

Proces poznávání struktur jazyka při tvorbě obrazu prostřednictvím Processingu bych přirovnal k postupu od začátečnické malby na tkaninu k postupnému tkaní gobelínu. Zde je nutno podotknout, že ne každý tvůrce využívající Processing chce tkát gobelín a najde-li nástroj vhodný „jen“ pro „malbu“ na plátno, je to dobrý nástroj.

[????]



# Kapitola 5

## Processing jako prostředí

Processing představuje ucelené programovací prostředí tzv. IDE<sup>1</sup>. Jedná se o kompletní prostředí určené především k rychlému vývoji aplikací. Samotný program je jednak otevřeným softwarem<sup>2</sup>, a také zdarma ke stažení pro všechny majoritní platformy. Processing je k dispozici pro **GNU / Linux**, Mac OS i pro Microsoft Windows na stránkách projektu processing.org. Processing je teoreticky možné spustit v jakémkoli prostředí umožňujícím chod Javy. Celý jazyk i samotné IDE vychází pod licencí **GNU / GPL** jedná se tedy o svobodný software.

### 5.1 Základní prostředí

Základní rozhraní tvoří textový editor s několika nezbytnými funkcemi. Patrně nejdůležitější je v liště tlačítko (1) tzv. RUN. Které

---

<sup>1</sup>Integrated Development Enviroment

<sup>2</sup>tj. s otevřeným veřejně dostupným zdrojovým kódem

kompiluje a spouští program aktuálně rozpracovaný v textovém editoru. (2) Tlačítko STOP naopak program zastaví. V případě chyby v programu lze též využít jako vynucené zavření programu. Zbylé tlačítka slouží k diskovým operacím.



### 5.1.1 Základní diskové operace

Tyto operace jež něco zapisují či načítají z disku. Tyto operace zahrnují veškerou manipulaci se sketchí, její vytvoření, uložení, načtení či export do webového formátu či kompilaci do spustitelné aplikace.

Processingová sketch nemusí být nutně uložena aby jste ji mohli spustit. Nové úpravy, které v textovém poli napíšete budou dočasně uloženy v závislosti na vašem operačním systému jinde. Tímto způsobem můžete experimentovat s kódem aniž by jste přišli o předchozí verzi.

Mezi základní operace patří vytvoření nové sketche (3), otevření předešlé (4), uložení (5) a export (6).

Tlačítka mají dále speciální vlastnosti s podržením tlačítka tlačítko s novou sketchí otevře také nové okno editoru. V kombinaci s načtením předchozí sketche (4) otevřete též sketch v novém editoru aniž by jste ztratili předchozí okno. U uložení se modifikace projevuje funkcí uložit jako. U exportu stisknutím klávesy *SHIFT* přepínáte mezi exportem samostatné aplikace nebo tzv. appletu, aplikace schopné běžet v prohlížeči nebo obecně na webových stránkách.

### 5.1.2 Sketch

Sketch, neboli náčrt, označuje samostatný projekt Processingu. Dělením projektů na sketche jsou uspořádány jednotlivé projekty Processingu. Sketch je ve své podstatě složka obsahující alespoň stejně jeden stejně nazvaný soubor s příponou *\*.pde*. Sktech při vytvoření nevyžaduje název, je jí přidělen pouze aktuální datový kód zaznamenávající datum vytvoření. Tímto decentním způsobem Processing toleruje například nejasnost záměru autora při vytváření nového díla, jeho název či pracovní název lze tímto způsobem přiřadit až později, po nabytí jasnějších obrysů.

Program si vystačí pouze se samotným zdrojovým kódem tj. souborem (soubory) *\*.pde*. Ovšem v případě operujeme-li s externími daty stojícími mimo zdrojový kód, jakékoli jiné soubory, můžeme využít dvě možnosti. První možnost je soubor, se kterým potřebujeme operovat tažením myši přesunout na textové pole Processing IDE. Touto operací bude soubor zapsán do naší sketchy automaticky. Druhá možnost je operaci provést manuálně, stačí vytvořit v adresáři sketchy adresář s názvem **DATA**. Processing tuto složku automaticky rozpozná a soubory v této složce budou dobře dostupné pro pozdější operace.

Ke standardním adresářům, které se často objevují ve struktuře sketchy, si stačí zapamatovat jen dva již zmíněný adresář nazvaný *DATA*. Tento adresář je využíván při práci s jakýmkoliv vnějšími daty jako jsou např. obrázky, zvuky, videa, vektorové grafiky nebo například textové soubory. Druhý adresář nazvaný *CODE* obsahuje externí zdrojový kód, popřípadě kód kompilovaný v podobě knihovny, mající nejčastěji přípony *\*.java*, *\*.class*, *\*.jre*. Tento adresář se nalézá v systémové cestě daného projektu a umístíme-li zde soubory budou též dobře dostupné z daného projektu. Adresář *CODE* nás zatím nemusí příliš zajímat, později se jeho prostřednictvím můžeme pokusit rozšiřovat funkce Processingu.

### 5.1.3 Sktechbook a uspořádání

Místo na disku, které Processing využívá k uskladnění sketchí se nazývá povšechně sketchbook a je v podstatě pouze adresář obsahující jednotlivé projekty. Koncepce sketchbooku spočívá v uspořádání jednotlivých projektů do organizované formy a ačkoli nevnaší do jednotlivých projektů sám o sobě řád může napomoci k vytvoření řádu vlastního. Ze své zkušenosti mohu říci, že organizace jednotlivých projektů do jakékoli struktury má opravdu smysl. Mnou

preferovaná struktura obsahuje jednotlivé roky následně ještě dělené do měsíců, ale možnosti organizace záleží čistě na uživatelských preferencích. Tímto chci spíše ilustrovat možnosti uspořádání než-li nezbytnost, ale přítomnost vašeho systému od počátku vřele doporučuji.

Ve sketchbooku se dále nachází jeden speciální adresář nazvaný *libraries*. Adresář v sobě uchovává externí rozšíření Processingu o komunitní knihovny. Standartně Processing již své základní knihovny nese v sobě, tj. jsou standartně přidány do samotného Processingu. V tomto adresáři se nacházejí knihovny které budete moci použít později. Na stránkách projektu <http://processing.org> můžete nalézt velké množství komunitních knihoven s dobrou dokumentací, volně ke stažení. Veškeré tyto knihovny tedy Processing potřebuje nalézt v tomto adresáři.

#### 5.1.4 Edítor

Editor je textové pole a je vaším hlavním komunikačním nástrojem s Processingem. Veškeré informace které zadáte do tohoto pole budou interpretovány samotným Processingem. Textový editor není nijak dokonalý, pro začátek si s ním ovšem vystačíme. Formát který tento editor produkuje je ve své podstatě textový soubor s příponou \*.pde.

Textový editor má několik funkcí, které vám mohou usnadnit práci. Odlišuje například mezi příkazy Processingu odlišnými barvami, tato zdánlivá drobnost speciálně v začátcích napomůže nebo v případě objemnějších kódů může výrazně zpřehlednit organizaci programu. Jedná se o programátorskou konvenci obecně v anglickém jazyce nazývanou **syntax highlighting**.

Další konvencí se kterou se často setkáte je tzv. **indenting**, zarovnávání kódu do úhledných paragrafů. V Processingu si ze začátku vystačíte se standartím zarovnáním, posléze lze zarovnávání aktivo-

vat stiskem kombinace kláves *CONTROL (APPLE) + T*.

Více o konvencích se dočtete na straně ??



Horní lišta editoru označuje záložky, kliknutím na šipku v na pravé straně lišty se vám zobrazí možnosti operací se záložkami. Pro začátek s nimi nebudeme operovat. V případě delšího kódu záložky slouží k lepší organizaci struktury programu. V podstatě se dá říci, že každá záložka odpovídá jednomu souboru ve sketchi. Co je to sketch popíšu níže.

Jak můžete vidět na obrázku editor operuje i českými znaky, ačkoli bych jejich používání z důvodů internacionalizace neradil používat. V komentářích tj. textem uvozeným dvěma dopřednými lomítky //, tedy text, který kompilér ignoruje, jsou diakritická znaménka přípustná.

Naopak v případě názvu proměnných, nebo jakýchkoli funkčních definic, je použití diakritiky v devadesáti procesnitech nefunkční.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup>standartní jazykové kódování, ve kterém Processing operuje je *UTF-8*

# Kapitola 6

## Processing jako jazyk

### 6.1 Soustředěná činnost

Než začneme doopravdy programovat musíme si uvědomit, že tento proces vyžaduje velikou dávku koncentrace. Obecně se nedá říci jaké fyzické prostředí je k programování ideální. To se samozřejmě může lišit. Obecně platí, že fyzický prostor, který k programování potřebujete je prostor, ve kterém se můžete sami soustředit na práci.

Koncentrace při psaní programu je specifická dovednost, kterou se začátečník učí jen stěží. Bohužel pouhým čtením této knihy se již vyvádíte z potencionální koncentrace. Učení se programovat je náročný proces a vyžaduje velikou dávku koncentrace sám o sobě. Okamžité vyzkoušení nových poznatků pomáhá zápisu informací do vaší dlouhodobé paměti a opakování je samozřejmě nezbytné k utužení těchto struktur. Co je bohužel při počátečním programování nezbytné je například hledání v referencích a spolu se soustředěním na program samotný je celý proces učení se na koncentraci velmi náročná věc.

V problematice programování obecně platí, že není nic složitějšího, než číst cizí kód, nebo dokonce kód vlastní s odstupem času. Při programování se lidská mysl dostává do stavu mimořádné bdělosti a koncentrace. Tento stav je často popisován programátory jako tzv. **flow**. Jendá se o stav ve kterém mysl vědomě udržuje celý program<sup>1</sup> v paměti.

Pokaždé když si programátor takový stav přivodí, vše v kódu<sup>2</sup> se pro něj jeví srozumitelné. Formátování a standarty velmi napomáhají k rychlému navození bdělého stavu, protože sami o sobě jsou jistou formou jazyka.

## 6.2 Základní pravidla a zvyklosti

V programování obecně platí jisté zákonitosti. Není tomu jinak i u pravidel, které nejsou důležité pro čtení kódu strojem ale pro člověka. Speciální zákonitosti formátování kódu mají ryze praktickou funkci. Jedná se o standart dodržovaný programátory, tak aby mezi sebou byli schopni sdílet své úsilí.

## 6.3 Syntax

## 6.4 Klávesové zkratky

```
// ctrl+r - spusti program (ctrl+shift+r - present mode)
// ctrl+t - autoformat, beautifier, zarovna text
// ctrl+k - otevře adresar sketche
// ctrl+f - klasicky find, replace nastroj
// ctrl+s - save, se shiftem pak -save as
```

---

<sup>1</sup>nebo větší části programu

<sup>2</sup>podle míry ovládnutí programovacího jazyka



```
// ctrl+e - export jako applet, se shiftem - jako aplikace
```

## 6.5 Kometář

```
// komentář je uvozen dvěma dopřednými lomítky

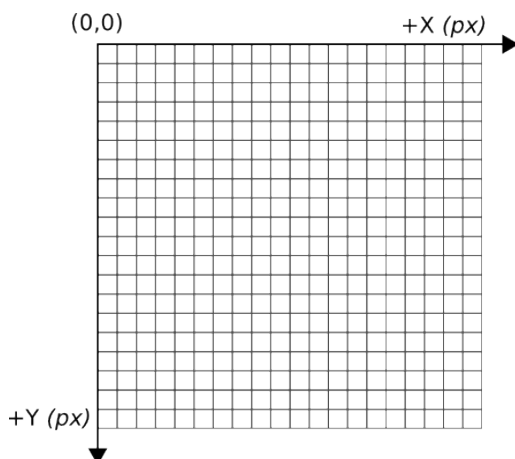
/* vícetřádkový komentář je uvozen dopředným lomítkem
a hvězdičkou ukončen hvězdičkou a lomítkem v obráceném pořadí

toto je vícetřádkový KOMENTÁŘ
toto je vícetřádkový KOMENTÁŘ
toto je vícetřádkový KOMENTÁŘ
toto je vícetřádkový KOMENTÁŘ
*/

/*zачátek ..... konec*/
```

## 6.6 Orientace v prostoru

Plocha programu by se dala přirovnat k listu papíru, popřípadě k malířskému plátnu. Ve standardním dvoudimenzionálním módu má dva základní parametry  $X$  a  $Y$ , ty označují souřadnice, ve kterých se veškeré kreslicí operace pohybují. Důležité je zmínit, že oproti jisté konvenci v matematických grafech levý horní roh nese hodnotu  $X = 0$ ,  $Y = 0$ . Směrem dolů hodnota  $Y$  přibývá stejně tak jako hodnota  $X$  přibývá směrem doprava.



Tato konvence je převzata ze standardu počítačové grafiky, kdy první pixel v levém horním rohu nese souřadnicovou hodnotu právě  $X = 0$ ,  $Y = 0$ . Obrácená osa  $Y$  se může ze začátku jevit matoucí. Důvody pro zdánlivé převrácení os pochopíme později například právě při operacích se samotnými obrazovými body, pixely, které jsou standardně uspořádány od levého horního rohu doprava a níže.

Plochu je možné představit si jako prázdný prostor, na kterém je možno zobrazovat grafiku. Tvary nebo například text se zobrazují právě prostřednictvím zdrojového kódu tj. instrukcemi psanými v editoru.

Na první pohled by se mohlo zdát, že například při zobrazení obdélníku, příkaz:

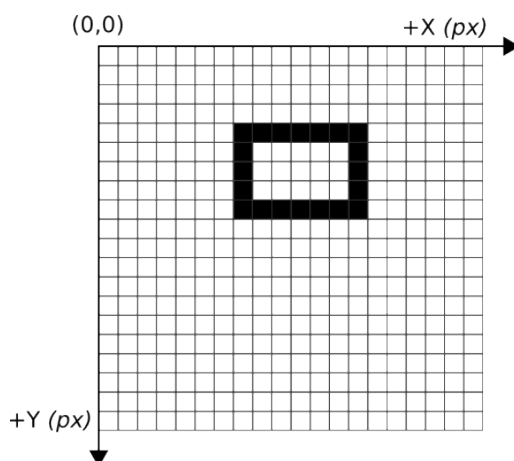
```
rect(x,yš,říka,švýka);
```

jehož výsledkem je kresba pouhého obdélníku je zbytečně komplikovaný, oproti jiným zobrazovacím metodám. Důležité je si zde uvědomit koncepci Processingu, který tímto zobrazením primitivních objektů sestavuje celý obraz. To co se zpočátku může zdát jako

nadbytečná práce, tj. psaním koordinátů každého ze zobrazovaných objektů se posléze ukáže jako sofistikovaný a velmi ulehčující způsob přemýšlení o obraze. Veškeré parametry oddělené čárkou v kulatých závorkách příkazu *rect* náleží samotným vstupním hodnotám. Příkaz *rect* očekává čtyři parametry. Parametry mohou být celá čísla nebo čísla s desetinnou čárkou. Pro názornost, zadáme-li do parametrů "natvrdo" hodnoty:

```
rect(8,6,7,5);
```

Výsledné zobrazení na naší pomyslné ploše bude následující:



Zamyslíme-li se například o tom, že bychom v jakémkoli jiném nástroji chtěli zobrazit vícero, například tisíc obdélníků, na první pohled jednodušší GUI <sup>3</sup> grafické editory nám nedovolí tuto operaci učinit jinak, než že musíme všech tisíc obdélníků nakreslit. V

<sup>3</sup>zkratka pro "Guided User Interface" klasické grafické editory jako Gimp nebo Photoshop

případě Processingu nám bude stačit vytvořit rutinu pro kreslení libovolného počtu obdélníků a pak tuto rutinu spustit.

Zde se již dostáváme k samotnému jádru Processingového přemýšlení. Programování obecně dokáže velmi ulehčit operace jejichž pravidelnost dokážeme popsat. Veškeré umění psaní programu tedy spočívá v definicích těchto chování a redukci složitých jevů na jednoduché rovnice.

Celé řemeslné umění psaní kódu v podstatě záleží na eleganci v zápisu složitějších vztahů mezi různými parametry. Dovednosti se člověk učí postupně, osvojení si gramatické korektnosti a logické posloupnosti se mohou zpočátku jevit zbytečně komplikované, ovšem i po ovládnutí pouhých pár jednoduchých pravidel lze Processing využít kreativním způsobem.

V další části se budeme zabývat stavbou programu. Pod odpovídajícím názvem se skrývají právě tato jednoduchá pravidla, která by měla tvořit základ dalším experimentům.

## 6.7 Stavba programu

### 6.7.1 Logika programování

Pro začátek je dobré si představit program jako sadu instrukcí. Každá instrukce má svůj význam a své místo. Instrukce se píše v programovacím jazyku a jejich interpretace je vždy pro stroj jednoznačná. Stroje podle svého návrhu nedělají nic kromě toho co mají takovým způsobem instruováno.

Veškeré programy které používáte, dokonce i programy, které nevíte že používáte byly někdy naprogramovány lidmi pomocí programovacích jazyků. Programovací jazyk je pouze, plánovací forma zápisu programu. K tomu, aby byl program spuštěn, musí být v případě jazyku Processing převeden do strojového kódu. Strojový kód se liší od toho zdrojového, našeho čitelného plánovacího jazyka, tím že není čitelný pro člověka, je čitelný pro stroj.

Počítač je pouhý stroj. Umí dnes opravdu rychle vykonávat sled banálních operací. Programovací jazyk slouží k vytvoření smyslu ve sledu banálních operací. Procesu převodu ze zdrojového kódu do strojového se nazývá kompilace.

O kompilaci toho nemusíme naštěstí vědět mnoho, vše bylo již tvůrci Processingu a jazyku Java shrnuto pod tlačítko spustit.

### 6.7.2 Základní datatypy

Ke stavbě programu potřebujeme stavební materiál. Pro základní pochopení fungování programu je nezbytné nejdříve pochopit základní datatypy. Datatyp si lze obecně představit jako obálku na informaci.

Processing rozlišuje mezi jednotlivými datatypy. Informace, které se nacházejí v paměti se musí nacházet pod správným datatypem, tak aby program věděl jak s nimi operovat.

Pro datatyp je možné představit si různé paralely, má oblíbená je podobnost s obálkami nebo nádobami. Různé datatypy si můžeme představit jako tvary nádob. Do různých nádob, lišících se tvarem, se směstná různý obsah. Typy obsahů se dají názorně představit na rozdíl mezi textovou informací a informací číselnou.

Processing potřebuje nejdříve vědět zda nádoba obsahuje text nebo číslo, aby mohl s touto nádobou operovat. Například, nelze provést matematickou operaci mezi dvěma slovy. Sčítat, odčítat, dělit či násobit se dají pouze čísla.

### 6.7.3 Seznam základních datatypů

Datatypů je jen několik, dají se vcelku snadno zapamatovat:

```
int mojeCeleCislo = 1;
float mojeCisloSDesetinnouCarkou = 1.33;
boolean mojePravdaCiNepravda = true;
String mujSlovniRetezec = "Ahoj_sвете!";
char mujJednotlivyZnak = 'A';
color mojeBarva = color(255,127,1);
```

Takovému zápisu bude již Processing rozumět. Vepsáním těchto řádků do processingového editoru již dochází k alokaci vašich informací ve správných datatypech v paměti. Vysvětleme si nyní několik nejasností.

První slovo na každém řádku označuje odlišný datatyp (náš tvar nádoby), následuje jméno proměnné (název pro naši nádobu), poté následuje rovnítko které již přiřazuje obsah - hodnotu do proměnné (nádoba je naplněna).

Každý příkaz je ukončen středníkem ; .

Podivné názvy jako například *mojeCeleCislo* tzv. proměnných, jen ukazují, že název pro svoji proměnnou můžete zvolit téměř podle libosti. Co do výjimek v názvech proměnných. Proměnná nesmí mít v názvu mezeru tedy prázdný znak. Podle zvyklostí by dále proměnná měla začínat malým písmenem a potřebujete-li nutně pro název použít víceslovný název použijte velké písmeno namísto mezery.

Proměnná nesmí být číslo, ale slovní název. Programátorské konvence při pojmenovávání proměnných jsou ryze praktické. Proměnná by měla mít co možná nejkratší a nejvýstižnější název. Toto je spíše dobré doporučení než-li pravidlo. Správným pojmenováním proměnných docílíte větší přehlednosti v kódu kratší délkou si ušetříte zbytečné psaní.

#### 6.7.4 barva

```
/*
color(0..255); // -skala sede
color(0..255,0..255); // - skala sede + alpha kanal
color(0..255,0..255,0..255); // red green blue
color(0..255,0..255,0..255,0..255) // red green blue + alpha

.. nebo take: color(#FFCC00).. v html stylu =(hex)(0xFFFFCC00)
vice o barevných modech pod "colorMode()" - HSB,RGB,RGBA...
*/
```

#### 6.7.5 Tisk do konzole

Tento jednoduchý program, zatím jen definoval pár proměnných do správných datových typů zatím nedělá nic zajímavého. Celá alokace probíhá uvnitř programu. Processing dělá většinu svých operací skrytě. Program kreslí nebo jinak interaguje s uživatelem jen

je-li o to požádán.

Nejjednodušší výstup z programu je tisk do tzv. konzole. Konzoli jsme si již krátce uvedli v kapitole *Základní prostředí*. V Processingu se konzole nachází pod textovým editorem. Toto černé pole má pouze textový výstup a slouží k odladění programu.

Tiskem do konzole si nyní můžeme například zkontrolovat obsah našich proměnných. To můžeme provést následujícími dvěma způsoby:

```
print(mojeCeleCislo);  
println(mujSlovniRetezec);
```

Oba příkazy tisknou obsah našich proměnných. Jediný rozdíl mezi příkazy je ten, že druhý příkaz končí znakem:

```
"\n"
```

jedná se o tzv. *newline character*, přidáním speciálního charakteru příkaz tiskne pokaždé na nový řádek. Není nutné si pamatovat tento speciální znak, postačí když si zapamatujeme příkaz *println(cokoli)*;

Spustíme-li program nyní, v konzoli se nám ukáže výstup z našeho programu:

```
1ahoj ěsvte!
```

Zde je názorně vidět, že tisk pomocí pouhého příkazu *print* nepoložil další příkaz na nový řádek, a tedy vytiskl *1ahoj* dohromady.

Tisk do konzole se hojně používá při ladění programu. Kdykoli se na něco potřebujete kódu zeptat můžete tak učinit tímto prostým příkazem.

V konzoli se tisk projevuje bílou barvou. Další možný obsah konzole jsou chyby. Ty jsou označeny barvou červenou. Processing vám chybou naznačuje, že něco není v pořádku s vaším kódem. V



případě takto jednoduchého programu se v drtivé většině případů bude jednat o překlep, či zapomenutý znak.

Programovací jazyk bohužel (naštěstí ?) neodpouští žádné překlepy. Tedy bude stačit jeden chybný znak v programu aby celý program nebyl spustitelný.

Bohužel chybové hlášení se nedá označit za dokonalé a pro začátečníky bude velmi složité dobrat se pomocí chybových hlášení k původu chyby. Na zlepšení chybových hlášek se pracuje již dlouhou dobu a některé základní chyby Processing v angličtině umí dobře popsat. Většinou ale Processing tiskne řetězec svých chyb, které byly nastartovány chybou vaší a chybová hlášení čítající několik desítek řádků vám toho nakonec o původní chybě moc nesdělí.

V případě chyby se vás Processing bude snažit přesměrovat na řádek, kde chyba pravděpodobně vznikla. V případě takto jednoduchých programů, jaké si zde ukazujeme, chybu identifikuje zcela bezchybně, bohužel tomu tak nebude ve všech případech.

### 6.7.6 Základní operace s datatypy

Náš program nyní nedělá nic světoborného. Definuje pár proměnných a následně některé z nich tiskne do konzole. Operujeme zde stále s abstraktními hodnotami které se zapisují do paměti programu a ty pak z paměti zpětně získáváme.

Nyní si ukážeme co s již definovanými proměnnými můžeme dělat. Jednotlivé datatypy mají různé přípustné operace. Zkusme si letmo projít možnosti našich proměnných.

- Integer a Float, neboli čísla: *int* a *float*

První proměnná *mojeCeleCislo*, které byla přiřazena hodnota 1, je takzvaný *Integer*, tedy celé číslo. Tento typ může mít

hodnotu<sup>4</sup> v rozsahu -65575 až 65576 [upřesnit] . V rozmezí těchto hodnot můžeme provádět různé matematické operace mezi čísly:

```
int prvniCislo = 1;
int druheCislo = 5;
int tretiCislo;

tretiCislo = prvniCislo + druheCislo;

println(tretiCislo);
```

Tímto jsme provedli základní matematickou operaci, sečetli jsme dvě čísla a následně jsme výsledek vytiskli do konzole.

Další možné operace jsou:

```
// aritmetické operace
a + b;
a - b;
a * b;
a / b;

// řádky
a += b;
a -= b;

// řádek, úbytek o 1
a ++;
a --;

// modulo (zbytek po dělení)
a % b;

// ačkové logické porovnávání
// šesti, šesti
```

---

<sup>4</sup>na 32-bitových strojích

```
a < b;  
a > b;  
  
//ěšvtí nebo rovná se, šmení nebo rovno  
a <= b;  
a >= b;  
  
// shoda, neshoda  
a == b;  
a != b;  
  
// pozor výsledkem porovnávání žji není číslo!  
// ale ěđodpov ANO nebo NE, TRUE nebo FALSE  
// pravda nebo nepravda, datatyp boolean
```

Celá čísla neboli *int* nebudou mít problém se sčítáním, odčítáním a násobením celých čísel. V případě dělení může nastat logický problém, výsledek nemusí být celé číslo. Budeme-li chtít výsledek takové operace uchovat v paměti, tj. zapsat pod naši proměnnou, musíme použít datatyp operující s desetinou čárkou, nebo výsledek zaokrouhlit na celé číslo.

například:

```
int a = 10;  
int b = 3;  
float c;  
  
c = a / b;  
  
println(c);
```

Vytiskne 3.0. Pozor, to není správný výsledek! Kde se stala chyba? Processing operující s celými čísly, speciálně při dělení předpokládá výsledek opět za celé číslo. Tedy ono zaokrouhlení provádí již sám. Zde si dovolím nesouhlasit s tvůrci,

kteří se tímto snaží začátečníky vyvarovat chyb. Stačí si nyní pamatovat, že pro přesné dělení čísel bychom měli dělit vždy číslem s desetinnou čárkou, tj. s datatypem *float*.

Tedy správně by dělení mělo proběhnout takto:

```
float a = 10;  
float b = 3;  
float c;  
  
c = a / b;  
  
println(c);
```

Tisk do konzole již ukazuje správnou hodnotu 3.333333 .

Pro další operace s čísly bych pro přesnost výsledků důrazně doporučil používat jen *float*. Další operace mohou vypadat například takto:

```
float a = 3;  
float b;  
  
// sq je funkce pro "square", číslo na druhou  
b = sq(a);  
println(b);  
  
// sqrt je funkce pro "square root", odmocninu  
b = sqrt(a);  
println(b);  
  
// pow je funkce pro "power", číslo na N-tou  
// mínusová čísla v N jsou odmocniny  
b = pow(a,3);  
println(b);  
  
b = pow(a,-3);  
println(b);
```

```
// atp.
```

- *char* a *String*, znak a řetězec znaků, text

S textem nelze operovat stejně jako s čísly, je logické, že nemůžeme násobit texty mezi sebou. *String* je speciální datatyp pro uchovávání textů v paměti a nakládá se s ním speciálními funkcemi. Prozatím nám bude stačit, když si ukážeme velmi jednoduchou operaci s textem, spojení dvou řetězců dohromady.

Pro označení hodnoty řetězce se používají dvojité uvozovky. S textem se pracuje následovně:

```
String prvnislovo = "Ahoj";  
String druheSlovo = "ěsvte!";  
String slovníSpojení;  
  
slovníSpojení = prvnislovo + " " + druheSlovo;  
println("ěDv spojená slova: " + slovníSpojení);
```

Všimněte si prosím vložené mezery mezi slova "". Uvozená mezera je počítána také jako řetězec textu. Výsledným tiskem do konzole tedy dostaneme následující řetězec textu:

```
ě  
Dv spojená slova: Ahoj ěsvte!
```

Zde jsme provedli jednu ze základních operací s textem, spojování řetězců. *String* lze také spojit s jednotlivými znaky, nebo také s čísly, výsledkem bude ovšem vždy další *String*.

```
int a = 1;  
int b = 2;  
String slova = "test";
```

```
// "slova = slova + ěnco" lze také nahradit znaménkem "+="
// stejným znaménkem které u čísel znamená řůpírstek
// tedy namísto:
// slova = slova + " " + a + " " + b;
// ůžmeme zkrátit na:

slova += " " + a + " " + b;

println(slova);
```

Výsledkem bude: *test 1 2*.

Řetězce se dají dále porovnávat seřazovat, dá se v nich vyhledávat znak či slovo a tak podobně. Pro naše účely zatím postačí si uvědomit rozdílné operace mezi textem a číslem.

- *boolean*, neboli pravda nebo nepravda

Boolean je nejjednodušším datatypem v Processingu, může vyjadřovat pouze dva stavy. Pravdu *true*, nebo nepravdu *false*. Žádnou jinou hodnotu *boolean* nepřijímá a je proto ,co se paměti týče, velmi úsporný datatyp. Operace s booleany se nazývají logické operace a vypadají následovně:

```
boolean prvniTvrzeni = true;
boolean druheTvrzeni = false;
boolean tretiTvrzeni;

// "&&" čznaí logickou operaci AND
// výsledek bude TRUE, pravda, JEN pokud
// prvniTvrzeni a druheTvrzeni bude pravda
tretiTvrzeni = prvniTvrzeni && druheTvrzeni;

println(tretiTvrzeni);

// "||" ědv svislé čáry je OR, tj "nebo"
```

```
// výsledek bude TRUE, pravda pokud
// prvníTvzení nebo druhéTvzení je pravda
tretiTvzení = prvníTvzení || druhéTvzení;

println(tretiTvzení);

// poslední základní operaci je porovnání
// můžeme porovnat dva booleany pomocí "=="
// dvojitého rovnítka
tretiTvzení = (prvníTvzení == druhéTvzení);

println(tretiTvzení);

// pro negativní výsledek je záporné porovnání "!="
// vykřičník před booleanem vždy značí opak

tretiTvzení = (prvníTvzení != druhéTvzení);

println(tretiTvzení);
```

Boolean je možné si představit jako vypínač světla. Zapnuto a vypnuto jsou jediné dva stavy podobného vypínače. Booleany často řídí tok programu, je možné si je představit jako přepínače mezi jednotlivými stavy programu.

### 6.7.7 Podmínka

Uvedením do stavů programu se můžeme dostat k první opravdové struktuře v programu. Zkusme nyní nastínit jak taková struktura vypadá. Patrně nejpřímější řízení dějů v programu je podmínka. Podmínka říká, jestliže je něco pravda, spusť následné příkazy. Uvedu zde krátký příklad podobné struktury:

```
boolean prepínac = false;
int hodnota;
```

```
if(prepinac == true){  
    hodnota = 1;  
}else{  
    hodnota = 0;  
}  
  
println(hodnota);
```

Velmi prostá struktura je v tomto příkladě vytvořená jednou podmínkou. Podmínka je v Processingu (a řadě jiných jazyků) značena slovem *if*, "jestli". "Jestli" potřebuje dostat odpověď v kulatých závorkách, ta může být jen pravda nebo nepravda, k tomu se hodí nejlépe již zmíněný *boolean*, nebo například porovnávání dvou čísel, znaků nebo řetězců znaků, tj. operace které nám vrátí *TRUE* nebo *FALSE*.

Definujeme-li tedy náš *boolean* na začátku jako nepravdu, podmínka se v tomto případě nenaplní a program spustí kód uvozený složenými závorkami následujícími až slovo *else*. V našem příkladě se jedná o druhou větev podmínky, ta sice není povinná ale pro ukázkou jsem ji zde rovnou zmínil. Tedy za ukončením *if* a složených závorek můžeme dále slovem *else*, tzn. "jestliže ne", říci co se stane v případě nenaplnění naší podmínky.

V tomto konkrétním případě se k proměnné *hodnota* přiřadí číslo 0.

To program následně ověřuje tiskem do konzole, kde se objeví 0

### 6.7.8 if

Podmínka je jeden ze základních stavebních kamenů programu. Podmínku lze použít ve všech případech, kdy předpokládáme odpověď ano nebo ne. Podmínka v Processingu stejně tak jako ve většině ostatních jazyků konstruována příkazem.



Konstrukce podmínky vypadá pak následovně:

```
boolean pravda = true;
if(pravda == true){
    // spust nasledujici blok
}
```

Za povšimnutí zde stojí dvojité rovnítko. Tento speciální symbol se používá při porovnávání dvou stran. Proměnná nazvaná *pravda* získala hodnotu *true*. V případě podmínky nezáleží na počtu proměnných v kulatých závorkách, otázka může být i více kombinovaná záleží na výsledky, který vždy musí být pravda nebo nepravda, tedy *true* nebo *false*. Pro zkonstruování takové věty lze použít následující znaménka.

```
boolean pravda = true;
int cislo = 3;
String text = "Lorem ipsum dolor et amet";

if(cislo == 3){
    // tato podminka je spustena
}

if(cislo != 3){
    // tato podminka neni spustena, znamenko nerovna se je opakem rovnosti
}
```

```
if(cislo > 3){  
    // tato podminka neni spustena cislo neni vetsi nez 3  
}  
  
if(cislo < 3){  
    // tato podminka neni spustena cislo neni mensi nez 3  
}  
  
if(cislo >= 3){  
    // tato podminka je spustena, znamenko vetsi nebo rovna se,  
}  
  
if(cislo <= 3){  
    // tato podminka je spustena, znamenko mensi nebo rovna se,  
}  
  
if(text.equals("Lorem_ipsum_dolor_et_amet")){  
    // tato podminka je spustena, porovnavani textu je take mozn  
    // k porovnavani celych retezcu, textu se pouziva funkce equ  
}
```

Takovým výčtem operací jsme si pokryli základní konstrukci podmínky. Další znaménka slouží ke skládání jednotlivých otázek. Znaménko pro logické A je:

```
boolean a = true;
boolean b = false;

if(a == true && b == false){

    // tento blok bude spusten, a je pravda A b je pravda
}

if(a == true && b == true){

    // tento blok nebude spusten, b totiž není pravda, b == false
}
```

(”appersand” se na české klávesnici nevyskytuje, na anglické klávesnici jej naleznete většinou pod *SHIFT* - 7), pro logické NEBO se používá dvojitá svislá čára tzv. pipe:

```
boolean a = true;
boolean b = false;

if(a == true || b == false){

    // tento blok bude spusten, k tomu stačí pouze že a je pravda NEBO b
}

if(a == true || b == true){

    // tento blok bude tedy opět spusten
}

if(a == false || b == true){
```

```
    // tento blok jiz spusten nebude, ani a ani b neni pravda  
}
```

Za pomoci skládání otázek můžeme zkonstruovat celé věty a složitější otázky. V kombinaci s kulatými závorkami si vystačíme pouze s logickým AND a OR. Zkusme si ilustrovat situaci následovně:

```
boolean a = true;  
boolean b = true;  
boolean c = false;  
  
if( (a && b) || c ){  
    // tento blok bude šesputn  
}  
  
if( !(a && b) || c ){  
    // tento blok nebude šesputn  
}
```

Jaký je rozdíl mezi prvním a druhým blokem? Poslední specialita booleanovských operací je znaménko vykřičník. Takové znaménko před proměnou typu boolean znamená opak tvrzení tedy, je-li *pravda* pravdou, *!pravda* je nepravdou tedy výsledkem je *false*.

```
boolean pravda = true;  
  
println( pravda ); // tiskne true  
println( !pravda ); // tiskne false
```

Dále si všimněte, že v podmínce chybí jakékoli porovnávací znaménko. Ve skutečném programování se setkáte spíše s tímto zápi-

sem, je to zápis zkrácený. Namísto neustálého rozepisování *něco rovná se rovná se true* lze napsat pouze v kulatých závorkách. Je-li naše *něco* datového typu *boolean* Processing bude takovému zápisu rozumět. Tedy nejjednodušší zápis může vypadat i takto:

```
boolean a = true;

if(a)
    //pouze tento jediný řádek bude šesputn

if(a){
    // celý tento blok
    // bude spusten
}
```

K úplnému zkrácení se dají i vypustit i složené závorky, to vede opět k rychlejšímu zápisu. Rozdílem takového zápisu je fakt, že taková podmínka spouští pouze jeden následující řádek. Přestože je to naprosto správný způsob programování, někteří programátoři takový zápis neradi používají z důvodu zhoršení přehlednosti v kódu. Opět se s takovým zápisem často setkáte, člověk je jednoduše líný živočišný druh a *if* se v programování používá opravdu často.

### 6.7.9 else

K dalšímu rozšíření podmínek slouží příkaz *else* a dá se přeložit takto. Jestliže je něco pravda udělej toto, jestliže ne udělej něco jiného. Zápis vypadá takto:

```
boolean a = false;

if(a){
    // kdyby a bylo true, tak bu se spustil tento blok kodu
```

```

}else{

    // ale protoze je nase a false, spusti se nyní kod
    // v tomto bloku

}

```

### 6.7.I0 ?:

Abychom podmínky vyčerpali nadobro ukážeme si poslední možný zápis, který je ještě úspornější.

```

boolean a = true;

if(a)
    background(0);

background( a ? 0 : 255 );

```

### 6.7.II Základní struktura programu

```

void setup(){ // "{" znamenko znacici pocatek funkce
    // prvni udaj by mel rikat jak je ramecek velky, prikaz "size"
    // velikost ramecku v "size(int x,int y)" - x a y v pixelech
    size(200,200);

    // "frameRate(int kolik)" - snimku za vterinu, bez tohoto prikazu
    frameRate(15);
}

// 2. "draw()" - funkce, ktera je spoustana cyklicky, nekolikrat
void draw(){
    // v teto smyccce se vetsinou provadi kresba, animace, zivy vypis
}

```

```
background(0); //"background" vyplni celou plochu barvou, s jedním
println("tisk_z_draw-u!" + frameCount); // tisk do konzole je cyk
}// "}" znamenko znacici konec funkce
```

## 6.7.12 Zobrazení

Jak zobrazit hodnoty, které uchovává program v paměti? Jakákoli hodnota lze použít například jako jeden z argumentů v kreslících funkcích.

Již zmiňovaný `rect()`, tedy rectangle - obdélník, vyžaduje ke svému úspěšnému vykreslení čtyři parametry, čtyři číselné hodnoty<sup>5</sup>. Tyto parametry, hodnoty, můžeme buďto zadat jako přímé číselné hodnoty, nebo do těchto parametrů můžeme zadat naši proměnnou která obsahuje číslo. Názorně:

```
// první úzpsob vykreslení obdélníku
rect( 10, 8, 40, 20 );

// druhý úzpsob vykreslení obdélníku
int prvniciSlo = 10;
int druheCislo = 8;

rect( prvniciSlo, druheCislo, 40, 20 );
```

Již nyní je nám zřejmé jak hodnoty mohou ovlivnit zobrazení. Namísto hodnot zadaných číselně se zde v druhém způsobu vykreslení obdélníku objevují naše proměnné, které mají již zadaný obsah. Výsledek zobrazení bude v obou případech stejný, ovšem z hlediska struktury programu je druhý způsob daleko flexibilnější.

Představme si nyní, že hodnota zadaná prvním způsobem zápisu se již nikdy v průběhu programu nemůže proměnit. V případě druhého způsobu zápisu získáváme díky možnosti změny jednoho parametru kontrolu nad kreslícím výstupem.

<sup>5</sup> zde nezáleží jestli se jedná o celé číslo int nebo číslo s desetinnou čárkou float

Veškeré příkazy které jsme si zatím ukázali byli spuštěny pouze jednou. To znamená, že obdélník byl vykreslen a program, který již neměl žádné další příkazy jednoduše skončil.

V další kapitole si předvedeme jak vdechnout procesům pohyb a stálost, další kapitola je věnovaná animaci.

## 6.8 Základní funkce programu

Processing rozlišuje mezi jednotlivými programovacími přístupy. Textový editor se automaticky přizpůsobí způsobu programování. Tímto přístupem se Processing snaží co nejvíce nablížit začátečníkovi. Základní prostředí nám dovoluje pouze nakreslit tvary a ukončit program. K pohybu v čase musíme Processingu definovat základní strukturu programu.

Nejzákladnější dvě funkce se kterými se budeme při programování setkávat jsou funkce `setup()` a `draw()`.

- `setup()` je funkcí, která bude spuštěna jednou na začátku programu. Zde se nejčastěji nastavují počáteční parametry které si potřebujeme připravit než se spustí kreslící funkce.
- `draw()` je funkce pro opakované kreslení, bude spouštěna stále po dobu chodu programu, zde budeme nejčastěji kreslit tvary a provádět proměnlivé výpočty pro animaci.

`void`  
`draw()`  
je základní  
funkce pro  
spuštění  
překreslo-  
vání plátna

Základní funkce pro vyvolání překreslování výstupního okna je funkce `draw()`. Funkce je uvozena slovem `void`. Více o funkcích se dozvíme v kapitole. Jedná se o základní smyčku, která zajišťuje jakoukoli proměnlivost, tedy animaci v obraze. Smyčka je de facto operace, která v programu vyjadřuje rozměr času.



## 6.9 Animace a interakce

### 6.9.1 Animace

Statická kresba na plátno je jen jeden z možných výstupů. Animace v Processingu znamená překreslovat plátno pokaždé jinými obrazy. Processing je jazyk využívaný zjemněna v pohyblivém obraze. Nyní si ukážeme základní postup při tvorbě pohyblivého obrazu.

Velmi zjedoušeně řečeno smyčka `draw()` je prostředek pro změnu, pozor není změnou sama o sobě. Smyčka zajišťuje sousledné volání příkazů v neustálém trvání<sup>6</sup>. V Processingu si v podstatě uvědomíme, že psaním příkazů do smyčky píšeme pravidla jakoby pro jedno okénko ve filmu. Pohyb je vždy zajištěn proměnou našich datatypů, které v tomto okénku figurují.

Tedy například napíšeme-li takto, samotnou smyčku:

```
void draw(){  
    // 60x za vteřinu šespsutná operace  
}
```

Vše uzavřeno do složených závorek bude spuštěno šedesátkrát za vteřinu. Bude-li obsah základní funkce `draw()` neměnný, tj. budeme-li volat šedesátkrát za vteřinu to samé, animace bude ovšem v případě vizuálního výstupu jen abstraktním pojmem.

V tomto příkladě již dochází ke spuštění smyčky. Výsledkem bude pouze šedivá plocha v rozměrech sto krát sto pixelů, jelikož na plátno nebylo zatím nic vykresleno. Následujícími příkazy `background()` a `rect()` nakreslíme nejprve plné pozadí a následovně obdélník. Zápis bude vypadat následovně:

```
void draw(){  
    // pozadí  
    background(255);
```

---

<sup>6</sup>po dobu běhu programu

Animace je proměna obrazu v čase, jednotlivá okénka se v čase musí lišit.

```
// obdélník se čtyřmi parametry
rect( 10 , 10 , 30 , 30 );
}
```

Takový zápis již provádí animaci a kreslí na plátno. Animace ovšem v tomto případě nebude patrná jelikož zatím se v obraze nic neproměňuje. Veškeré hodnoty jsou statické tudíž se vykresluje jeden čtverec na bílém pozadí na stále stejném místě.

K rozhýbání objektů jednoduše potřebujeme proměnit jeden z parametrů v čase. Abychom docílili animace zkusme například vložit namísto parametru pro kresbu čtverce v ose X počítadlo okének. Processing má proměnnou s údajem o počtu uběhlých okének pod názvem *frameCount*.

Výraz *frameCount* lze využít následovně:

```
void setup(){
    size(640,480);
}

void draw(){
    // pozadí
    background(255);
    // pohyb v ose X pomocí proměnné frameCount
    rect( frameCount % width , 10 , 30 , 30 );
}
```

Výsledkem tohoto zápisu bude již první animace. Čtverec se bude pohybovat rychlostí šedesáti pixelů za vteřinu z leva do prava. Tato hodnota v podstatě udává počet vykreslených cyklů funkce *draw()*, ta je v tomto případě pouze využita k pohybu vykreslovaného čtverce.

Tento pohyb je velmi názorný ukazuje, že hodnota počtu vykreslených okének lze použít například i jako hodnotu pro animaci. Stejně tak si můžeme založit i vlastní proměnnou, která bude mít

identickou funkci.<sup>7</sup>

```
// šnae ěpromnná nazvaná řčpíznaně: čpoítadlo
int pocitadlo = 0;

void setup(){
    size(640,480);
}

void draw(){
    background(0);
    rect( pocitadlo, 10 , 30 , 30 );

    // zde žji řčpiáme hodnotu, lze napsat i zkrácným zápisem:
    // pocitadlo++;

    pocitadlo += 1;

    // zde ůžmeme žpouít modulo na omezení čpoítadla na šříku plátna

    pocitadlo = pocitadlo % width;
}
```

je to jedna ze základních proměnných Processingu, pomocí které lze například časovat animace.<sup>8</sup>

### 6.9.2 Interakce

**Interakce** se dá obecně definovat jako vzájemné působení. V počítačové terminologii se nejvíce má na mysli vzájemné působení

---

<sup>7</sup>v tomto konkrétním příkladě to sice nedává smysl, dá se použít stejně tak standardní proměnná *frameCount*, příklad je zde jen pro ilustraci možností využití proměnných

<sup>8</sup>existují i jiné zápisy například pomocí funkce *millis()* ... [doplnit]

člověka a stroje. Přímá interakce z podstaty vzájemného působení vyžaduje rozměr času animaci<sup>9</sup>. To umožňuje uživateli přímý vstup do proměnných, tedy do obsahu našich hodnot.

Je dobré si uvědomit, že **interakce** je do jisté míry při práci s počítačem pozorovatelná neustále. Pouhý pohyb myši lze považovat za interakci člověka se strojem. Pohyb uživatele přímo proměňuje hodnoty vykreslující pozici kurzoru, stiskem klávesy v textovém editoru například píšeme text atd.

Při interakci je nutné do určité míry předvídat chování uživatele. Interakce primárně vychází z fyzické zkušenosti s předměty kolem nás. Interakci je myšleno vše co může uživatel přímo ovlivnit.

Interakce se dá rozdělit do dvou základních oblastí na interakci přímou a nepřímou, nebo chcete-li na interakci vědomou a nevědomou. Mezi těmito kategoriemi neexistuje jednoznačná hranice.

Obecně je toto rozlišení spíše stupnicí od jednoduchých přímo a okamžitě viditelných jevů po uživatelské vstupu ke komplikovanějším procedurám spouštěným jen s částečným vědomím uživatele.

Základní tedy přímou interakci si můžeme ukázat na následujícím příkladě:

```
void setup(){
    size(640,480);
}

void draw(){
    background(255);
    // ševimnte si úparametr mouseX a mouseY
    rect(mouseX,mouseY,30,30);
}
```

Toto je jedna z nejzákladnějších možných interakcí. Vstupem po pozici kresleného obdélníku se nám stávají dva parametry *mouseX* a *mouseY*.

---

<sup>9</sup>tedy program trvající v čase

*seX* a *mouseY*.

## 6.10 Proměnlivost

Potřebujeme-li programu vdechnout život, musíme nejprve pochopit jakým způsobem se program může proměňovat. Proměnlivost se dotýká základní myšlenky programu trvajícího v čase. K tomu abychom takovou proměnlivost mohli okem pozorovat, program může komunikovat pomocí různých výstupů. Processing, který byl navržen s důrazem na vizuální výstup, bude nejčastěji komunikovat právě vizuálně. Obecně řečeno proměnlivost je jakákoli změna hodnot v délce běhu programu, lze si ji představit například jako rozdíl mezi dvěma okénky filmu.

U filmových okének je rozdíl sice velmi těžko definovatelný ilustruje ale dobře celý problém. Film nám spoustředkovává iluzi pohybu sledem několika okének za vteřinu. Přesně stejně se chová i vizuální program. Rozdíl mezi filmem a programem je zhruba ten, že program může mít teoreticky dva a více různých konců, nebo nemusí končit vůbec. Zde by se dalo namítnout že program je také nakonec nositelem kauzálního sledu operací. Vtip je v tom, že stejný program spuštěný dvakrát nemusí produkovat stejný výsledek.

Změny v chodu programu se dá docílit několika způsoby. Základní změna v běhu programu je lidská intervence, která je z pohledu programu (respektive tvůrce programu) jen velmi těžko předpověditelná. Změna v chování programu bez takového vnějšího zásahu je pak vždy umělá. (viz náhodnost)

Vraťme se ovšem k Proměnlivosti. Proměnlivost je nezbytnou součástí animace. Pohyb je proměna stavu v čase. Měli bychom zde mít vždy na paměti, že program nerozumí tomu co zrovna zobrazuje, program rozumí pouze hodnotám. Rozpohybovat lze tyto hodnoty, a

tím posléze například jevy, které se v programu zobrazují a člověku dají nějaký smysl.

Pro příklad si můžeme ukázat jak proměna jedné hodnoty ovlivňuje obraz. K tomu abychom mohli hodnotu proměňovat musíme ji nejdříve pojmenovat.

```
int y = 0;
```

Tímto jsme pojmenovali svoji proměnnou. Jednou z možných variant zápisu je okamžité přiřazení hodnoty, tedy `y` je nyní nula. Pro animaci hodnoty použijeme přírůstek, tedy při kresbě jednotlivého okénka přičteme k hodnotě 1. Abychom viděli nějaký výsledek, můžeme opět kreslit objekt, který bude využívat proměňující se hodnotu v čase.

```
void setup(){
    size(640,480);
}

void draw(){
    background(255);

    // prirustek o jedna
    // lze zapsat i zkracene y++;
    y += 1;

    // kresba
    line( 0 , y , width , y );
}
```

Po spuštění tohoto programu uvidíte animaci trvajících 480 okének. Animace bude pokračovat i nadále, hodnota `y` se bude stále proměňovat. Kresba bude teoreticky probíhat mimo plátno. K tomu abychom kresbu udrželi v mezích plátna, můžeme použít jednoduchou podmínku, která bude vracet hodnotu `y` zpět na nulu.

```
if(y > height){  
    y = 0;  
}
```

Celá tato procedura jen ilustruje logiku programu. Hodnota *y* je zde přímo zobrazena, ale stejně tak se dá použít kdekoli jinde, tedy ne nezbytně na kresbu. Pro lepší představu jiného použití uvedu následující příklad.

Pod hodnotou si lze například představit pevně stanovenou hodnotu, dejme tomu výšku domu. Zadání výšky nemusí nepostaví dům ale stanoví hodnotu se kterou můžeme dál počítat. Známe-li výšku plánované budovy, můžeme například přidávat patra dokud se této výšky nedosáhne. Tento postup již lze považovat za logickou konstrukci a jedním ze základních postupů jak takové logiky v programu docílit je podmínka.

## 6.II Funkce

### Funkce

Nejjednodušším řešením problému je jeho rozdělení na menší části. Problém jak dojít k jednomu výsledku se dá rozložit na jednotlivé po sobě jdoucí události a ty postupně popsat.

Díličí operace si pro přehlednost můžeme definovat do bloku takzvané funkce. Základní funkcí je takzvaný void. Void v podstatě tvoří blok kódu který je spuštěn jeho pozdějším zavoláním. Jestliže jednotlivé proměnné by ve větě mohli označovat podstatná jména funkce se dají chápat jako slovesa. S funkcemi jsme se setkali již dříve při definici základních smyček programu.

```
void setup(){
```

```
}  
  
void draw(){  
    nakresliObdelnik();  
}  
  
void nakresliObdelnik(){  
    rect(10,10,20,20);  
}
```

Vedle standartních funkcí Processingu setup a draw jsme si nyní definovali třetí funkci nakresli obdélník. Tato funkce je pak spuštěna uvnitř kreslící smyčky draw.

V tomto konkrétním případě samotná funkce nedává mnoho smyslu. Příkaz rect v podstatě není nic jiného než-li funkcí processingu “nakresli obdélník”. Všimněme si ovšem že tato funkce rect má v kulatých závorkách parametry, které označují kde má být obdélník vykreslen. Tyto parametry se v programování obecně nazývají arguments.

Chceme-li vytvořit funkci a potřebujeme-li do ní poslat vstupní parametry, musíme při její definici vepsat do kulatých závorek jaké parametry bude funkce očekávat.

```
void nakresliObdelnik(int x, int y){  
    rect( x , y , 20 , 20 );  
}
```

Jednotlivé parametry se v kulatých závorách oddělují čárkou a může jich být teoreticky neomezené množství.

Důležité je upozornit že vstupní hodnoty jsou vytvořeny po každé spustíme-li funkci a zanikají je-li funkce ukončena. Takovým proměnným se říká dočasné. V programátorské praxi se můžeme setkat s jejich uzavřením podtržítkem.



```
void nakresliObdelnik( int _x, int _y ){  
    rect( _x , _y , 20 , 20 );  
}
```

Podtržítka nemají žádou funkci jsou jen součástí názvu proměnné a programátoři je používají pro lepší organizaci.

V processingu lze dále definovat funkce, které se jmenují stejně ale musí mít jinou skladbu vstupních hodnot. Představme si že budeme potřebovat dvě funkce nakresliobdelnik, jednu můžeme nechat bez vstupních parametrů a druhou budeme definovat s parametry x a y. Tímto způsobem můžeme odlišit dvě různé funkce pouze způsobem spuštění.

```
void nakresliObdelnik( int _x, int _y ){  
    rect( _x , _y , 20 , 20 );  
}  
  
void nakresliObdelnik(){  
    rect( 10 , 10 , 20 , 20 );  
}  
  
void draw(){  
    nakresliObdelnik();  
    nakresliObdelnik( 10 , 20 );  
}
```

Tento příklad je správně a vykreslí dva různé obdélníky. Máme nyní na výběr potřebujeme-li zadat parametry nebo ne, v druhém případě se nakreslí obdélník v předem nadefinované pozici.

Void je pouze jedna z možností definic funkcí. Další možné funkce můžeme definovat podle datatypů, které budeme očekávat za výsledek funkce. Tedy můžeme si definovat funkci, která nám zjistí zda-li se kurzor nachází v daném obdélníku. Namísto prázdného void budeme očekávat odpověď ve tvaru boolean pravdu nebo nepravdu.

Funkce uvozená datatypem bude vždy očekávat odpověď ve stejném tvaru takového datotypu. Pomocí slova return můžeme funkci přiřknout výsledek, v tomto případě true nebo false.

```
Void setup(){
    // ...
}

void draw(){
    if( jeKurzorVObdelniku(10,20,20,20) == true ){
        nakresliObdelnik(10,20);
    }
}

boolean jeKurzorVObdelniku(int _x, int _y, int _sirka, int _vyska)

    if(mouseX >= _x && mouseX <= _x +_sirka &&
        mouseY >= _y && mouseY <= _y +_vyska){

        return true;

    }else{

        return false;

    }
}

void nakresliObdelnik(){
    rect( 10 , 10 , 20 , 20 );
}

void nakresliObdelnik(int _x, int _y){
    rect( _x , _y , 20 , 20 );
}
```

```
}  
void nakresliObdelnik(int _x, int _y, int _sirka, int _vyska){  
    rect( _x , _y , _sirka, _vyska );  
}
```

Bude-li se kurzor nacházet v prostoru vymezeném v otázce, nakreslí se obdélník o stejné velikosti. Náš program již začíná být strukturovaný. Tímto způsobem můžeme dále větvit podmínky a rozdělovat kód do jednotlivých spustitelných bloků příkazů.

Funkce stejně jako proměnné doporučuji pojmenovávat stručně a výstižně. U funkcí dále platí, že by měli dělat pouze jednu věc a měli by ji dělat dobře. Je lepší problém rozdělit na více funkcí a tím strukturovat program. Strukturování podobným způsobem je velmi výhodné budete-li se ke kódu vracet s odstupem času, nebo bude-li jej číst někdo jiný než vy.

Budete-li kód chtít sdílet, je dobré jej učinit co nejvíce čitelný pro druhé lidi. Ze je velmi dobrá tradice napsat ke každé funkci, jeden řádek nebo odstavec o tom co funkce přesně dělá (u které to není na první pohled zřejmé).

Co se délky funkcí týče dobré pravidlo zní: Přesáhnete-li počet vnitřích proměnných deset, měli by jste už přemýšlet o rozdělení do dvou funkcí.

## 6.12 Hodnota a její zobrazení

K čemu jsou vlastně hodnoty dobré? Tisk do konzole je jen kontrolní mechanismus většinou se nejedná o výslednou podobu programu.

Po celou dobu sčítání a odčítání hodnot jsme nezavolali žádnou funkci, která by kreslila na plátno.

Nyní je na čase ukázat si jakým způsobem Processing rozumí kresbě. Ty samé hodnoty které máme nyní v paměti mohou být pou-

žity pro jakýkoli kreslící výstup. Řekněme že chceme z těchto hodnot zobrazit například elipsu. K tomu potřebujeme zavolat funkci pro tvorbu elipsy, pokud ji nechceme zrovna z nějakých důvodů popisovat matematicky (to je samozřejmě dokonale možné).

Processing nemá předdefinované žádné složité tvary. Pracuje sám o sobě pouze s tvary primitivními, jako je bod, linka, trojúhelník, obdélník a elipsa. Pomocí těchto tvarů lze zkonstruovat nepřehledné množství obrazů. Představíme-li si nyní digitálně zpracovanou fotografii, můžeme například říci že je zkonstruována z bodů. Jednotlivé body, tj. pixely mají jinou barevnou hodnotu a takto poskládaný obraz se ve výsledku jeví jako fotografie.

Problém v případě konstrukce syntetické fotografie nespočívá v geometrii; ta je známa, mřížka bodů s počtem šířky krát výšky obrazových bodů digitální fotografie. Problém je v barevných hodnotách, které neznáme a synteticky jakoukoli matematickou funkcí těžko obsáhneme.

Dat pro výpočet fotorealistického obrazu potřebujeme opravdu hodně, nástroje které dokáží simulovat fotorealistický obraz existují a není jich málo. Dokonce i v Processingu existují podobné rozšíření které buď přímo zpracovává jí a zajišťují obrazový výstup.

Tento příklad je trochu extrémní, ale naprosto pravdivý. Věc kterou se snažím ilustrovat je ta, že i s minimálním počtem primitivních geometrických tvarů lze docílit téměř nekonečné (spočítatelně obrovské) množství obrazů, což by nám mělo nadlouho stačit.

Nyní zpět k hodnotám. Máme-li již jakékoli hodnoty v paměti programu, můžeme kterékoli z nich namapovat na jakoukoli kreslící funkci. Zde začíná naše experimentální část, často se totiž stává, že výsledek kreslení neumíme plně předpovědět a teprve zobrazením nám kresba vzhledem k hodnotě začne dávat smysl.

Processing je, co se týče grafického výstupu, navržen pro pří-

mou experimentální interakci vznikajícího programu s uživatelem. To znamená, že pokaždé kdy chcete vidět výsledek kódu, stačí pouze stisknout tlačítko *RUN*. Zpětná vazba spolu s vaší interpretací a úmyslem má potom veliký vliv na následné úpravy v kódu. Tímto způsobem můžete řekněme "vysochat" výslednou podobu programu.

## 6.13 Náhoda

Proč má smysl v případě strojů vůbec hovořit o náhodě. Náhoda je z pohledu výpočetní techniky třeba vnímat jako vnější vliv. V rámci počítačové logiky náhoda v podstatě neexistuje. Každý jev má svoji příčinu a může mít svůj následek. Počítačové jazyky znají jen pojem takzvané pseudonáhodnosti.

Předložka *pseudo*, již nastiňuje určitou náhražku. Pseudonáhodnost je ve své podstatě strojová simulace náhody v čistě logickém prostředí. Náhodou pojmenováváme zpravidla jev, který nedokážeme pro jeho složitost předpovědět. Reálný svět vnímaný člověkem obsahuje takzvanou pravou náhodu, tedy to, co skutečně nelze vypořizovat.

Situace přenesení náhody do světa logického uvažování je velmi problematická proto, že člověku se velmi těžko stroji popisuje fakt srozumitelnosti. Některé jednoduché pravidla srozumitelné jsou, jiné z pohledu výpočtu podobně jednoduché již ne.

Pseudonáhodou člověk definuje takový výpočet, který samozřejmě vychází z logického výpočtu, člověk jej již ovšem nedokáže předpovědět.

Konkrétní příklad jak lze v Processingu vygenerovat pseudonáhodné číslo je:

```
float nahodna = random(10);  
println(nahoda);
```

Proměnná nazvaná *nahoda* nyní přijímá pseudonáhodnou hodnotu od nuly do deseti jež následovně vytiskne do konzole. Druhý možný zápis je zadání dvou čísel tedy rozsahu výsledné pseudonáhodné hodnoty.

```
float nahodna = random(10,20);  
println(nahoda);
```

Jak je zřejmé pochopitelné náhoda se nyní bude pohybovat v rozmezí čísla od deseti do dvaceti.

## 6.14 Uspořádání, struktura programu

Jednotlivé bloky kódu lze dále strukturovat. Strukturování v kódu se provádí zpravidla tam kde potřebujeme opakovaně spouštět identický blok kódu.

Typickým příkladem může být kresba

## 6.15 Ukládání informací, paměť programu

Kresba do okna programu je jen jeden způsob výstupu programu. V určitém momentu budeme potřebovat zaznamenat obraz nebo jiná data pro další práci nebo archivaci. Processing umí ukládat data do rozmanitých formátů, při práci s obrazem se jedná o základní druhy bitmap a vektorového výstupu ve standartizovaném formátu pdf.

Při ukládání holých dat můžeme například využít prosté textové soubory, které se hodí při dalším zpracování pomocí Processingu. Velmi častý formát takového zápisu je takzavný CSV, což je v podstatě textový soubor obsahující data oddělená čárkou. Jeho velikost závisí na objemu dat. V případě hieraticky strukturovaných dat lze k uložení hieraticky uposřádaný formát XML.

**6.15.1 Ukládání obrazových dat**

**6.15.2 Ukládání holých dat**

**6.15.3 Tisk do pdf**





# Kapitola 7

## Práce s daty

**7.1 Parsing, získávání hodnot z externích dat**

**7.2 Pokročilejší logické operace**

**7.3 Pravděpodobnost a trvání**

**7.4 Vizualizace hodnot**



## Kapitola 8

# Rozšíření Processingu

### 8.1 Knihovny

#### 8.1.1 Vestavěné knihovny

Ve sketchbooku se dále nacházejí<sup>1</sup> veškeré rozšíření za pomoci takzvaných knihoven neboli *libraries*. Ty jsou umístěny v adresáři sketchbooku ve složce *libraries*. Knihovny jsou silným rozšířením celého jazyka a pokrývají mnoho možností s nakládáním s externími daty, zajišťují komunikaci zařízeními, práci s videem, zvukem, nebo s trojdimenzionálními daty či vektorovým obrazem.

Knihovny jsou v podstatě moduly které se zaměřují většinou na jeden problém. Některé moduly umí například komunikovat s kamerou, jiné umí přenášet informace přes síť nebo komunikovat se zařízeními. Knihovna je sada příkazů, která rozšiřuje samotný jazyk o nové možnosti.

Knihovnami se také dá dobře ilustrovat k čemu uživatelé Pro-

---

<sup>1</sup>od verze 1.0

cessingu převážně programovací prostředí využívají. To sice nemusí být v žádném případě směrodatné pro vaši práci, může to být ovšem i velmi inspirativní. Knihovny Vám pomohou získat jistý přehled o kontextu užívání Processingu.

Knihovny se nejobecněji dělí na dvě základní skupiny. Jednu tvoří interní knihovny Processingu, které přichází již nainstalované se softwarem a knihovny větší, vytvořené komunitou uživatelů. Veškeré nainstalovaná knihovny, které má Processing k dispozici, lze nalézt pod tlačítkem sketch > Import Library.

Výčet komunitních knihoven je již poměrně obsáhlý, pro ilustraci zde budeme hovořit jen o knihovnách vestavěných. Věstavných knihoven je nepoměrně méně, jejich výčet se proměňuje relativně pomalu, jejich dokumentace je kvalitně zpracovaná:

- Video

Základní rozhraní mezi Apple Quicktime a Processingem. U platformy Linux, tato knihovna dlouhodobě nefunguje kvůli závislosti na proprietárním softwaru, musíme tedy využít alternativy. Například implementace nativní knihovny GStreamer.

- Network Zajišťuje základní síťovou + internetovou komunikaci.
- Serial Podpora pro komunikaci se sériovými porty, externí zařízení typu (RS-232).
- PDF Export Knihovna pro export do PDF.
- OpenGL Technologie pro podporu java implementace akcelerované grafiky JOGL.
- Minim Využívá JavaSound API ke snadné obsluze zvukového výstupu.

- DXF Export Knihovna pro exportování vektorových dat ve formátu DXF (Autocad, 3D).
- Arduino Knihovna určená pro komunikaci s Arduinem.
- Netscape.JavaScript Nese metody pro komunikaci s Javascriptem a Processingovým appletem ve své webové podobě.
- Candy SVG Import Knihovna pro načítání vektorové grafiky ve formátu SVG (Inkscape, Adobe Illustrator)
- XML Import Podpora načítání XML tabulek.

Neříkají-li vám tyto zkratky nic, nevadí, jedná se většinou o datové standarty a typy zařízení se kterými můžete s pomocí knihoven pracovat. Každá z těchto knihoven má svoji dobrou dokumentaci na stránkách projektu, nebo přímo v tzv. *Examples*, příkladech pro každou knihovnu, lze tímto způsobem zobrazit základní nápovědu.

## 8.2 Nástroje

.

## 8.3 Komplexní program

.

## **8.4 Experimenty**





## **Kapitola 9**

# **Rejstřík pojmů**



# Slovník

**background()** funkce nastavuje barvu pozadí na plátně. Standartní barva je světle šedá. Zavoláním `background` s definicí barvy v kulatých závorkách bude vyplněna celá plocha jednolitou barvou. [47](#)

**boolean** datatyp který může mít jen dva stavy *true* a *false*. [6](#)

**Built with Processing** doslova znamená: „Postaveno s Processingem“. Jedná se o zvláštní komunitní frázi, která se objevuje se u projektů využívajících Processing. Fráze vyjadřuje vděk všem participantům a tvůrcům Processingu za tvorbu tohoto nástroje.. [17](#)

**DATA** adresář uvnitř *sketch*e, který obsahuje vaše externí soubory (obrázky, textové soubory, atd.). [22](#)

**draw()** `draw` je kreslící funkce Processingu, veškerý kód uzavřený v této funkci bude vykreslen jednou za okénko, v závislosti na náročnosti pak standartně šedesátkrát za vteřinu, tuto kreslící funkci je nezbytná pro animovaný výstup nebo interakci s uživatelem. [46–48](#)

**false** nepravda, neboli 0. [71](#)

**flow** nebo-li plynutí, tok, je zvláštním stavem mysli popisovaným programátory, jedná se o stav kdy je člověk plně zanořen do práce a jakékoli vyrušení z tohoto stavu si vyžaduje opětovné nastolování, podle zkušených programátorů nastolení takového stavu obvykle trvá 10-15 minut práce s kódem.. [27](#)

**frameCount** proměnná držící údaj o počtu vykreslených okének od startu programu. [48](#)

**GNU / GPL** jedna z licencí otevřeného softwaru zaručující otevřenost kódu, kterou v případě dalšího použití vyžaduje i u programů, které tento kód využívají. [21](#), [72](#)

**GNU / Linux** Gnu Is not Unix, GNU je projekt založený Richardem Stallmanem, jedná se o operační systém a rodinu programů s otevřeným zdrojovým kódem.. [21](#)

**indenting** je licence kompatibilní s licencí [GNU / GPL](#), jedná se o speciální licenci Univerzity MIT –Massachusetts Institute of Technology. [17](#), [26](#)

**interakce** (*lat. interactio od inter-agere, jednat mezi sebou*) znamená vzájemné působení, jednání, ovlivňování všude tam, kde se klade důraz na vzájemnost a oboustrannou aktivitu na rozdíl od jednostranného, například kauzálního působení.. [49](#)

**millis()** funkce udávající počet uplynutých mili-vteřin od startu programu, narozdíl od proměnné frameCount udává tato funkce reálný časový údaj od startu programu (tj. nezávisí na počtu kreslených okének za vteřinu). Tato hodnota je hodnotná při

přesném časování animace. V případě složitějších kreslících operací se pro časování nbo zvláště ukládání animací do videa je pro časování animace taška nepoužitelná kvůli zdržení každého okénka.. [49](#)

**mouseX** proměnná zaskávající pozici kurzoru na plátně Processingového programu v ose X. [50](#)

**mouseY** proměnná zaskávající pozici kurzoru na plátně Processingového programu v ose Y. [50](#)

**otevřený software** software s veřejně dostupným zdrojovým kódem. [17](#)

**rect()** funkce pro kreslení obdélníku, přijímá čtyři parametry počátek x, počátek y, šířku a výšku. Centrování obdélníku se dá modifikovat funkcí `rectMode()`. [44](#), [47](#)

**setup()** základní funkce pro nastavení výchozích parametrů programu, tato funkce je spuštěna vždy na začátku běhu programu. [46](#)

**sketch** nebo-li *náčrt*, je koncept v prostředí Processing uchovávání jednotlivých projektů do adresářů, jedna *sketch* je adresář, kam Processing ukládá data uživatele (tj. především kód a externí soubory). [71](#)

**slovník** právě se zde nacházíte. [6](#)

**stroj** Stroj je technické zařízení, které přeměňuje jeden druh energie nebo síly v jiný - ať už kvalitativně nebo kvantitativně. Původně byly stroje jen mechanické, ale dnes se tak označují

i zařízení pracující na jiných fyzikálních či technických principech - například elektrický transformátor. Strojem je v této knize téměř výhradně myšlen počítač. Počítač je programovatelný typ stroje který přijímá vstup, ukládá a zpracovává data a umožňuje výstup v požadovaném formátu.. [11](#)

**syntax highlighting** barevné značky slouží k lepší orientaci programátora v kódu.. [25](#)

**true** pravda, neboli 1. [71](#)

**void** neboli prázdná funkce, z anlgického „prázdnó“ funkce která nevrací zpět žádný výsledek, funkce která spouští sérii zadaných příkazů uzavřených ve složených závorkách za svoji definicí. [46](#)

# Index

- animace, 57
- background(), 57
- boolean, 8
- Built with Processing, 22
- DATA, 28
- draw(), 56–58
- false, 83
- flow, 31, 32
- frameCount, 58, 59
- GNU / GPL, 25, 84
- GNU / Linux, 25
- IDE, 28
- indenting, 29
- interakce, 59, 60
- millis(), 59
- MIT licence, 22
- mouseX, 61
- mouseY, 61
- obsah, 1
- otevřený software, 22
- pravidla textu, 8
- rect(), 55, 57
- setup(), 56
- sketch, 83
- slovník, 8
- stroj, 16
- syntax highlighting, 29
- true, 83
- vestavěné knihovny, 75
- void, 56, 70