

# Glossar der grundlegenden Processing-Funktionen

## Grundlegende Struktur-Funktionen

Code	Parameter	Erklärung
<code>void setup()</code>		Wird einmal zu Beginn des Programms ausgeführt. Hier werden Anfangseinstellungen vorgenommen, z.B. <code>size()</code> oder <code>background()</code> .
<code>void draw()</code>		Wird nach <code>void setup()</code> fortlaufend ausgeführt. Hier kommt der Hauptcode für Zeichnungen und Animationen hin.
<code>size(int width, int height)</code>	int width: <i>Breite in Pixeln</i> int height: <i>Höhe in Pixeln</i>	Legt die Größe des Zeichenfensters fest.
<code>frameRate(float fps)</code>	float fps: <i>Anzahl der Frames pro Sekunde</i>	Legt die Anzahl der Bilder pro Sekunde fest.

## Farb- und Zeichenstil-Funktionen

Code	Parameter	Erklärung
<code>background(int value)</code>	int value: <i>Grauwert (0–255)</i>	Setzt die Hintergrundfarbe mit Grauwert.
<code>background(int r, int g, int b)</code>	int r: <i>Rot (0–255)</i> int g: <i>Grün (0–255)</i> int b: <i>Blau (0–255)</i>	Setzt die Hintergrundfarbe mit RGB-Werten.
<code>fill(int value)</code>	int value: <i>Grauwert (0–255)</i>	Legt die Füllfarbe für Formen mit Grauwert fest. Gilt, bis eine neue Farbe gesetzt wird.
<code>fill(int r, int g, int b)</code>	int r: <i>Rot (0–255)</i> int g: <i>Grün (0–255)</i> int b: <i>Blau (0–255)</i>	Legt die Füllfarbe für Formen mit RGB-Werten fest. Gilt, bis eine neue Farbe gesetzt wird.
<code>stroke(int value)</code>	int value: <i>Grauwert (0–255)</i>	Legt die Linienfarbe mit Grauwert fest. Gilt, bis eine neue Farbe gesetzt wird.
<code>stroke(int r, int g, int b)</code>	int r: <i>Rot (0–255)</i> int g: <i>Grün (0–255)</i> int b: <i>Blau (0–255)</i>	Legt die Linienfarbe mit RGB-Werten fest. Gilt, bis eine neue Farbe gesetzt wird.
<code>strokeWeight(float weight)</code>	float weight: <i>Linienstärke in Pixeln</i>	Legt die Dicke der Linien fest. Gilt, bis eine neue Dicke gesetzt wird.
<code>noStroke()</code>		Deaktiviert das Zeichnen von Linien (keine Konturen). Gilt, bis ein Stroke gesetzt wird.
<code>noFill()</code>		Deaktiviert das Füllen von Formen. Gilt, bis eine neue Farbe gesetzt wird.

## Formen zeichnen

Code	Parameter	Erklärung
point(float x, float y)	float x: <i>X-Position</i> float y: <i>Y-Position</i>	Zeichnet einen Punkt an der Position x, y.
line(float x1, float y1, float x2, float y2)	float x1: <i>Start-X</i> float y1: <i>Start-Y</i> float x2: <i>Ende-X</i> float y2: <i>Ende-Y</i>	Zeichnet eine Linie von x1, y1 nach x2, y2.
rect(float x, float y, float w, float h)	float x: <i>X-Position</i> float y: <i>Y-Position</i> float w: <i>Breite</i> float h: <i>Höhe</i>	Zeichnet ein Rechteck mit oberer linker Ecke bei x, y, Breite w und Höhe h.
square(float x, float y, float s)	float x: <i>X-Position</i> float y: <i>Y-Position</i> float s: <i>Seitenlänge</i>	Zeichnet ein Quadrat mit oberer linker Ecke bei x, y und Seitenlänge s.
ellipse(float x, float y, float w, float h)	float x: <i>Zentrum X</i> float y: <i>Zentrum Y</i> float w: <i>Breite</i> float h: <i>Höhe</i>	Zeichnet eine Ellipse zentriert bei x, y mit Breite w und Höhe h.
circle(float x, float y, float d)	float x: <i>Zentrum X</i> float y: <i>Zentrum Y</i> float d: <i>Durchmesser</i>	Zeichnet einen Kreis zentriert bei x, y mit Durchmesser d.
triangle(float x1, float y1, float x2, float y2, float x3, float y3)	float x1: <i>Punkt1 X</i> float y1: <i>Punkt1 Y</i> float x2: <i>Punkt2 X</i> float y2: <i>Punkt2 Y</i> float x3: <i>Punkt3 X</i> float y3: <i>Punkt3 Y</i>	Zeichnet ein Dreieck mit Eckpunkten bei den angegebenen Koordinaten.
quad(float x1, float y1, float x2, float y2, float x3, float y3, float x4, float y4)	float x1: <i>Punkt1 X</i> float y1: <i>Punkt1 Y</i> float x2: <i>Punkt2 X</i> float y2: <i>Punkt2 Y</i> float x3: <i>Punkt3 X</i> float y3: <i>Punkt3 Y</i> float x4: <i>Punkt4 X</i> float y4: <i>Punkt4 Y</i>	Zeichnet ein Viereck mit Eckpunkten bei den angegebenen Koordinaten.
arc(float x, float y, float w, float h, float start, float stop)	float x: <i>Zentrum X</i> float y: <i>Zentrum Y</i> float w: <i>Breite</i> float h: <i>Höhe</i> float start: <i>Startwinkel</i> float stop: <i>Endwinkel</i>	Zeichnet einen Bogen zentriert bei x, y von Winkel start bis stop (in Radiant).