

小结作业

1. (★) 下列变量声明是否规范，如果不，说明理由。

a) `Int a = 0;` _____

b) `bool isFalse = true;` _____

c) `float lline = 0.12;` _____

d) `byte _myByte = 128;` _____

e) `float float = 291.2;` _____

2. (★★) 编程题#1 – n 的平方

描述：输入任意变量 n，打印 n 的平方。

输入：更改变量的初始值，模拟用户输入。

输出：使用 `print()`或 `println()`函数输出结果。

3. (★★) 编程题#2 –自定义鼠标图形。

描述：绘制一个跟随鼠标的图形(sprite)

小结作业

4. (★) 下列变量声明是否规范，如果不，说明理由。

- a) `Int a = 0;` 不，Int 需要小写。
- b) `bool isFalse = true;` 不，在 Processing 中，bool 应为 boolean。
- c) `float 1line = 0.12;` 不，变量不能以数字开头。
- d) `byte _myByte = 128;` 不，byte 的最大值为 127。
- e) `float float = 291.2;` 不，变量声明不允许使用 Processing 已有的关键字。

5. (★★) 编程题#1 – n 的平方

描述：输入任意变量 n，打印 n 的平方。

输入：更改变量的初始值，模拟用户输入。

输出：使用 `print()`或 `println()`函数输出结果。

样例代码：

```
void setup(){  
  int n = 3;           // the user input  
  int result = n*n;    // store the answer  
  println(result);    // output: 9  
}
```

6. (★★) 编程题#2 –自定义鼠标图形。

描述：绘制一个跟随鼠标的图形(sprite) 作为指针样式。

样例代码：

```
void setup() {  
  size(500, 500);      // create a canvas with the size of 500*500
```

```
noCursor();          // hide the cursor
}

void draw() {
  background(255);    //redraw background each frame to prevent glitch
  /* create a test shape first
    // quad(x1, y1, x2, y2, x3, y3, x4, y4)
    quad(10, 10, 20, 40, 25, 25, 40, 20);
    pick one position as mouseX and mouseY
    then replace other numbers with the relationship of mouseX/mouseY
    ex. pick (10, 10)[(x1, y1)] as (mouseX, mouseY)
    then (20, 40)[(x2, y2)] can be replaced as (mouseX+10, mouseY+30) etc.
  */
  quad(mouseX, mouseY,
        mouseX+10, mouseY+30,
        mouseX+15, mouseY+15,
        mouseX+30, mouseY+10);
}
```