

ECOSYSTÈME

Cours d'initiation à Processing

Atelier École multimédia du 8 au 12 février 2016

LUNDI

Présentation

Processing

Différents projets réalisés à l'aide de Processing

Le Projet : Écosystème multi-agents

Les bases du code

Les variables et leurs types

Méthodes, style d'écriture et commentaires

Forme et apparence

Des boucles et des listes.

MARDI

Mouvement

Position, déplacement, direction

Vecteur

Coordonnées et autres notions mathématiques.

Les méthodes

Utilisations et création de méthode afin de séparer les informations entre le moteur et le rendu.

MERCREDI

Les événements

Récupérer des données de la souris et du clavier

Dessin vectoriel

Comment récupérer des tracés d'illustrator et comment exporter des fichiers PDF

JEUDI

Costume

Donner un costume à notre forme, faire varier sa taille par une méthode trigonométrique.

SVG

Comment manipuler les fichiers SVG – vectoriels – et récupérer les différents groupes.

VENDREDI

Paramétrage des variables

Introduction de la librairie Controle P5 pour créer une mini-interface de contrôle afin de modifier le rendu de la scène

Processing

Référence à propos de la librairie java Processing

Processing.org

Nature of code par Daniel Shiffman

Openprocessing.org

OpenClassRoom

Projets réalisés à l'aide de Processing

[Cinemetrics](#)

[Generative Design](#)

[Puddles](#)

[Romanesco project](#)

Artistes – Codeurs

[Andreas Gysin](#)

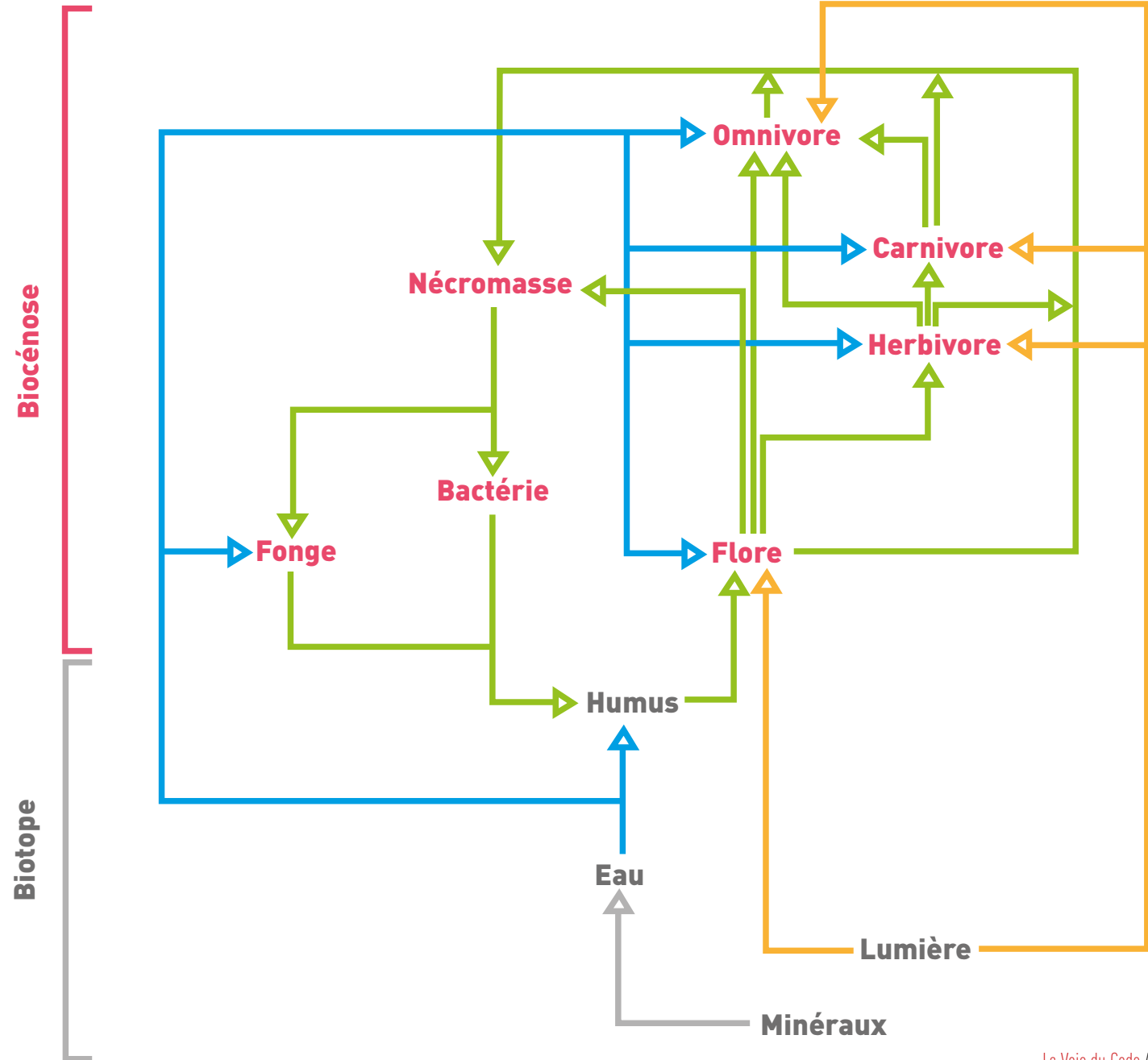
[Casey Reas](#)

[Marius Waltz](#)

[Raven Kwok](#)

[V3ga](#)

Écosystème Réalisation d'un système multi-agents sous forme d'un écosystème simplifié



Type

byte, boolean, char,
int, long,
float, double,
String

Variable

c'est le nom donné à un type afin de lui attribuer une valeur et de la stocker en mémoire.

Méthode

float name() retourne une valeur de type float, chaque type peut retourner une valeur de son type

void name() exécute une opération mais ne retourne rien. void en anglais signifie vide !

void name(type variable) { } une méthode peut recevoir une ou plusieurs variables.

Quand une méthode est utilisée son type n'a pas besoin d'être écrit, ni le type d'argument qu'elle reçoit, par contre la phrase doit impérativement se terminer pas " ; "

methode(arg) ;

Donc d'un côté on écrit la méthode et de l'autre on l'utilise.

Deux méthodes incontournables de Processing

void setup() {} puis **void draw() {}**

La première initialise votre programme, la seconde le fait tourner !

C'est en partie grâce à ces deux méthodes que Java reconnait la librairie Processing.

Notation

Il est préférable que le nom d'une méthode exprime ce qu'elle exécute.

`void nameMethode() {}` écriture chameau !

ou `void name_methode() {}`

Le but étant que ce soit lisible. Pour cela un système de commentaire existe

`//` permet de rendre une ligne non lisible pour le compilateur

`/* ce texte est inaccessible au compilateur */`

`/**`

Cette ligne peut être mise en avant par certain éditeur de texte

`*/`

`/*`

* Ce texte est rendu accessible au système de documentation Java

`*/`

Forme

`rect(...), ellipse(...), point(...), box(arg), sphere(arg)...`

Apparence

`fill(arg)` et `noFill()` définit la couleur de l'intérieure d'une forme

`stroke(arg)` et `noStroke()` et `strokeWeight(arg)` définit la couleur et l'épaisseur du contour d'une forme

`background(arg)` définit la couleur de fond de votre fenêtre.

Utile

`size(arg,arg)` ; se place en premier dans `le setup()`, il définit la taille de votre fenêtre.
On peut récupérer les coordonnées de la souris avec les variables `mouseX` et `mouseY`.
Et aussi le nombre de boucle de la méthode `draw()` avec la variable `frameCount`
`width` et `height` renvoient la taille de votre fenêtre
Et aussi les coordonnées `0,0` commencent en haut à gauche de votre fenêtre...

Information

une méthode bien utile permet de se tenir informer de que fait Processing
la méthode `println(arg,arg,arg)` ;

Mon premier sketch

```
void setup() {  
    size(400,400) ;  
    println(framecount) ;  
}  
void draw() {  
    background(0) ;  
    println(framecount) ;  
    fill(255) ;  
    noStroke() ;  
    ellipse(mouseX,mouseY, 50,50) ;  
}
```


La Souris

Les cliques la méthode, cette méthode est globale.

Elle ne doit donc pas être utilisée au sein d'une autre méthode !

```
boolean event, click_right, click_left ;
void mousePressed() {
    if(event) event = false ; else event = true ;
    // bouton droit ou gauche
    if(mouseButton == RIGHT) click_right = true ; else click_right = false ;
    if(mouseButton == LEFT) click_left = true ; else click_left = false ;
}
```

Il est possible d'utiliser la variable boolean **mousePressed** directement dans une méthode

```
int colour = 0 ;
void draw() {
    background(colour) ;
    if(mousePressed) colour = 0 ; else colour = 255 ;
}
```

pour la position deux variables :

```
void draw() {
    println(mouseX,mouseY) ;
}
```

Le clavier

Comme pour la méthode `mousePressed()` Elle ne doit donc pas être utilisée au sein d'une autre méthode.

```
String letter = "" ;  
void keyPressed() {  
    if ( key == 'a' || key == 'A' ) letter = "A" ;  
}
```

Pour la barre espace, il faut ajouter un espace entre ' ' simple !

Comme pour `mousePressed` Il est possible aussi d'utiliser la variable boolean `keyPressed` directement dans une méthode

```
int colour = 0 ;  
void draw() {  
    background(colour) ;  
    if(keyPressed) colour = 0 ; else colour = 255 ;  
}
```

Il existe des touches spéciales qui sont unique accessible avec la variable `keyCode`
UP, DOWN, RIGHT, LEFT, BACKSPACE, DELETE, RETURN, ENTER, TAB, SHIFT, ALT et CMD est en cours !

```
boolean IAM_HIGH ;  
void keyPressed() {  
    if(key == CODED) {  
        if(keyCode == UP) IAM_HIGH = true ; else IAM_HIGH = false ;  
    }  
}
```

Des listes une façon simple et efficace de stocker et d'accéder à l'information

Processing comme beaucoup de langage de programmation

permet de créer des listes variables par type d'objet

```
int [] arg = new int[5] ;
```

Cette petite phrase m'a permis de créer cinq variables int
de `arg[0]` à `arg[4]`

Nous pouvons maintenant les initialiser, c'est à dire leur donner une valeur facilement grâce au boucle.

```
int [] arg = new int[5] ;  
for(int i = 0 ; i < 5 ; i = i + 1) {  
    int[i] = i ;  
}
```

Les classes ou programmation orienté objet - POO -

La classe est une partie d'un programme qui peut stocker différentes variables

Elle possède également des méthodes qui lui son propre.

Ces variables et méthodes sont uniquement accesible aux objets issus de cette classe.

Par convention le nom d'une class commence par une majuscule.

```
class C {  
    int x ;  
    C (int x) {  
        this.x = x ;  
    }  
    void method(int var) {  
        x += var ;  
    }  
}
```

La class est créée de la façon suivante :

```
void setup() {  
    int var = 2 ;  
    C name = new C (var) ;  
}
```

Elle est utilisée au sein d'une autre méthode telle que `setup() {}` ou `draw() {}` ou `other_method() {}`

`name.x` retourne la valeur de l'argument x de votre classe.

`name.method(arg)` permet d'utiliser la votre méthode au sein de l'objet que vous aurez créé.

Les ArrayList, les listes dynamiques

Les ArrayList sont des listes dynamiques, où l'on peut ajouter, retirer, remplacer des objet à volonté...

Ces objets doivent être issus d'une classe.

il y a biensûr d'autres fonctions plus avancées.

Déclarer la liste et ajouter des objets à votre ArrayList

```
int var = 1 ;  
ArrayList<C> list_name = new ArrayList<C>() ;  
void draw() {  
    C obj_name = new C (var) ;  
    list_name.add(obj_name) ;  
}
```

Utiliser votre ArrayList. Deux méthodes possibles, la première :

```
for(int i = 0 ; i <list_name.size() ; i++) {  
    C temp_obj = (C ) list_name.get(i) ;  
    temp_obj.method(var) ;  
}
```

la seconde :

```
for (C obj_name : list_name ) {  
    obj_name .method(var) ;  
}
```