Als het en moet zijn gebruik je “&&”

Als het of moet zijn dan gebruik je “||”

Boolean kan gebruikt woorden als een veriable

Als ergens een “!” staat betekent het niet. Dus als je bijvoorbeeld !a ziet kan het beteken dat als het “false” is dat het true word

Met “&&” moet alles true zijn  
Met “||” Moet er minimaal 1 true zijn om de hele lijn true te maken

Gelijk aan: ==

Kleiner dan: <

Groter dan: >

Groter of gelijk aan: >=

Kleiner of gelijk aan: <=

Voorbeeld:

True&& true true

False&&true false

-----

True||false true

False||false false

Framerate(int); - Hoevaak de draw functie wordt uitgevoerd (Dit doe je in de setup)

noLoop(); - Zorgt ervoor dat de draw functie niet meer in herhaling wordt uitgevoerd

loop(); - Zorgt ervoor dat als de draw functie uitstaat dat hij weer aangaat

redraw(); - zorgt ervoor dat de draw functie een keer uitgevoerd word. Dit heeft geen zin als de draw op loop staat

void setup(){} – Wordt aan het begin van je applicatie eenmalig geplaatst moet samen “Void”  
draw(){} – wordt meerdere keren per seconde om het scherm te tekenen moet met “setup”

void srw