Ejercicio\_12: Un problema sencillo. Deberá pedir por teclado al usuario un nombre y posteriormente realizará la presentación en pantalla de un saludo con el nombre indicado.

Datos de entrada:

Nombre (string, una cadena de texto)

Proceso en processing:

* Dar tamaño al lienzo
* Dar tamaño al texto

Algoritmo:

(Dar color al fondo del lienzo y pedir nombre al usuario y que presione enter para completar la acción)

void draw() {

background(#31FAFF);

if (pedirNombre) {

fill(0);

text("Ingresa tu nombre y presiona Enter:", 10, height / 2);

text(nombre, width/2, height/2 + 30);

} else {

fill(0); // Establece el color del texto

text("Hola, " + nombre, 10, height / 2);

}

}

(Algoritmo que verifica si el usuario presiona enter o return para borrar texto)

void keyPressed() {

if (pedirNombre) {

if (keyCode == ENTER || keyCode == RETURN) {

pedirNombre = false;

} else if (keyCode == BACKSPACE && nombre.length() > 0) {

nombre = nombre.substring(0, nombre.length() - 1); // Elimina el último carácter

} else if (key >= 32 && key <= 126) {

nombre += key;

}

}

}

Datos de salida:

Mensaje de saludo en el lienzo al usuario que coloque su nombre