Declaro las variables

int cantImagenes = 26; que son la cantidad de imágenes que seleccione.

int estado;

Establezco la funciones void setup y drawvoid setup y utilizo size para dar el tamaño con los pixeles deseado al cuadro.

Cargo las imágenes que encontré en el arreglo fondo:

fondos = new PImage[27]; con un for cargo las imágenes que tengo las primeras sin cero luego de la clase 05las titule como base bella más:

for ( int i=0; i<cantImagenes; i++ ) {

fondos[i] = loadImage("bella"+i+".jpg");.

Luego construyo en las casillas del array de textos:

textos = new String[20];

para escribir cada texto asignado en un casillero.

textos[0] = "La Bella y La Bestia";

reconozco que no me acuerdo porque va estado= 0, x =0.

backgruond fondo de pantalla.

Utilizo if para que me permita que el código ejecute cada vez que se toque el mouse. Si el click se evalúa como verdadera se ejecuta las declaraciones incluidas dentro del bloque y si la prueba se evalúa como falsa las declaraciones no se ejecutarán.

void dibujaBotonRectangular invoca los flotantes float x, float y, float ancho, float alto, String textos

y establezco colores para el botón de fondo, borde y efectoOver.

Le doy texto al botón, fill para establecer el color,

textAlign CENTER, CENTER Alinea el texto al centro del botón

textSize su tamaño, text(textos, x, y) Posicionar el texto en el centro del botón.

boolean con determino el flujo del programa. ColisionConBotonRectangular este botón evalúa si el mouse esta sobre el botón.

Si boolean colisiona lo vea falso o verdadera.

Uso la palabra clave void dibujapantalla con PImage fondos, String textos, utilizó push y pop, la función push para guardar la configuración y pop restaura esta configuración y transforma la información. eh , invoco Pimagen y string para los textos y los fondos. y estado x=o espera volver a cero pero es para que se desplazó la variable.