# **Cheatsheet Animation und Interaktion**

Aufbau einer Animation:

|  |
| --- |
| void setup() {  size(500, 500);  background(30); } float x = 10; void draw() {  *// 1. zeichnen*  rect(x, 230, 40, 40);  *// 2. bewegen*  x = x + 3; } |

Wichtige Variablen zur Interaktion:

|  |
| --- |
| rect(mouseX, mouseY, 50, 50); *// Mausposition* line(pmouseX, pmouseY, 50, 50); *// vorherige Mausposition*  if(mousePressed) {  *// Maus ist gedrückt* } if(keyPressed) {  *// eine Taste wurde gedrückt*  if(key == 'a') {  *// Die letzte Taste, die gedrückt wurde, ist a*  } } |