

# Processing.org workshops

## Workshop 3

Open Space Aarhus

Bryggervej 30, 8240 Århus N

29. november 2011



# Dagens program

- Introduktion
- Resume af sidste gang
- Kode
  - Løkker
  - Arrays
  - Funktioner
- Workshop
  - Billeder
  - Partikel System?
- *Afslutning*

## Hvad har de flittige lavet

- `http://www.openprocessing.org/classrooms/?classroomID=1075`

## Slides og processing filer

<http://poodle/processing>

Slides kan sikkert bruges til at kigge i eller kopiere fra.

# Resume

- variable
- operationer
- forgreninger
- snydefysik

# Løkker

Løkker bruges til at gentage en stump kode, så længe en betingelse er sand.

# Løkker *while*

den simple løkke.

# Løkker for

når man har en tællervariabel



# En række af figurer

lav en løkke som tegner 10 bolde ved siden af hinanden. Brug x som tæller

# Et gitter af figurer

lav en ny løkke rundt om så rækken bliver gentaget 10 gange under hinanden. Brug y som tæller. Prøv at bruge x og y eller random() som input til

# Arrays

en opslagstabel

- deklaration: `float[] boldX = new float[10];`
- tildeling: `boldX[0] = 100; boldX[1] = 120;`
- læsning: `ellipse(boldX[0], boldX[0], 30, 30);`

# Arrays til mange bolde

- `float[] boldX = new float[10];`
- `float[] boldY = new float[10];`
- `float[] deltaX = new float[10];`
- `float[] deltaY = new float[10];`

# Arrays og Løkker

A match made in heaven

# Funktioner

Små genbrugelige stumper kode. Også nyttig til at gøre koden mere overskuelig. Du har allerede brugt en masse funktioner fra processing. Du har også skrevet dine egne fx. `setup()` og `draw()`. Nu vil vi lave vore egne

# Funktioner

funktioner til dagens opgave...?

# Tak for i dag

- Hvad syntes *du* om i dag?
- Næste gang: ?
- $T^3$  i må meget gerne hjælpe med at rydde lokalet.

## Klasseværelset

[www.openprocessing.org/classrooms/?classroomID=1075](http://www.openprocessing.org/classrooms/?classroomID=1075)