

Programa

Este documento contiene el programa del taller de p5.js orientado a jóvenes.

Profesor: Guillermo Montecinos

Sesión 1

- Introducción al taller
- Motivaciones

Contenidos

- Editar código
- .js básico 1: sintaxis
 - punto y coma
 - paréntesis de llave
- .js básico 2: lógica detrás del código
 - secuencia de ejecución de comandos
 - bloques de código
 - funciones 1 (orientado a `setup()` y `draw()`)
- p5.js básico 1: formas elementales
 - elipse
 - línea
- p5.js básico 2: funciones 1
 - `createCanvas()`:
 - qué es un lienzo
 - sistema de coordenadas
 - `setup()`
 - `draw()`

Sesión 2

- .js básico 3: color RGB
- .js básico 4: variables
 - declarar variables
 - qué son las variables?
 - nombres de una variable
- .js básico 5: aritmética básica

- orden de procedencia
 - operadores
- p5.js básico 3: Color
 - background()
- p5.js básico 4: variables
 - variables intrínsecas: mouseX, mouseY, height, width
 - figuras en movimiento

Sesión 3

- .js básico 5: for loops
 - para qué sirve un loop?
 - qué es un for loop?
 - cómo declarar un for loop?
- p5.js básico 5.1: for loops
 - declarar un for loop en p5.js
- p5.js básico 5.2: respuesta

Sesión 4

- .js básico 6: funciones 2
 - estructura de una función
 - funciones que no retornan un valor
 - funciones que retornan un valor
 - declarar funciones
- .js básico 7: objetos 1: orientado a usar bibliotecas de medios
 - qué son los objetos
 - sintaxis: cómo se llama un atributo o función de un objeto
- p5.js básico 6: medios
 - cargar imágenes
 - modificar parámetros de una imagen responsivamente
 - asincronidad
 - texto y fuentes
- p5.js básico 7 (bonus): captura de video
 - createCapture()

Sesión 5

- .js básico 8: objetos 2
 - especificación de un objeto: función constructor
 - new

- this.
- p5.js básico 8: aplicaciones visuales responsivas
 - espejo de brillo (ejemplo Shiffman)
 - video tracking
 - biblioteca de video tracking para .js 'clmtrackr.js'

Sesión 6

Cierre de taller