

Processing med funktioner og objekter



.. Og stadig matematik ...

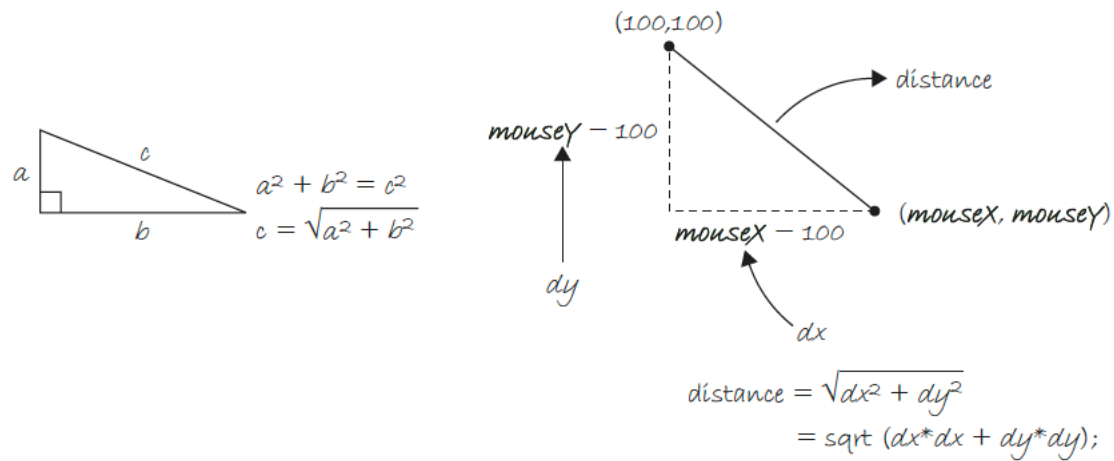


fig. 7.6

Dagens ønskede udbytte:

- At du basic hands-on på brug af funktioner og objekter
 - Car – fra drawCar() til Car.display()
 - Bouncing ball – to bolde med kollision non-OOP
- At du har en ide om forskellen på klasse og objekt
- At du har en ide om klassens tre dele
 - Data, konstruktør og funktionalitet
- At du i din gruppe får lavet en pixelate-udfordring
- At du deltager i en walk-and-talk

Dagens Agenda

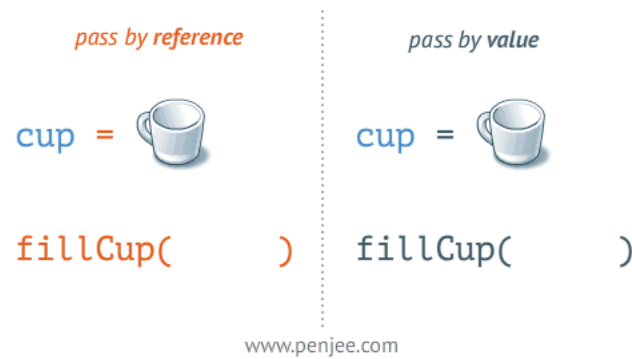
- Recap på variabler, betingelser, loops og funktioner
- Første øvelse – 5_5 (p.77) for en cirkel - afstandsformlen
 - Individuelt
 - Visning af løsning
- Gennemgang af Car
 - 7.5 (s126-128)
 - Øvelse: tegn 4 hjul vha et loop (algoritmisk tænkning)
 - 8.3 Car som klasse – definér begrebet bil
 - 8.4 Car som objekt – bruge konkrete biler
 - 8.5 I processing
 - 8.6 Forskellige bil-fabriker
- Anden øvelse – bouncing-ball med flere bolde
 - Individuelt
 - Visning af løsning
- Den tredje øvelse – Find jeres favoritdomæne

Dagens tidsplan

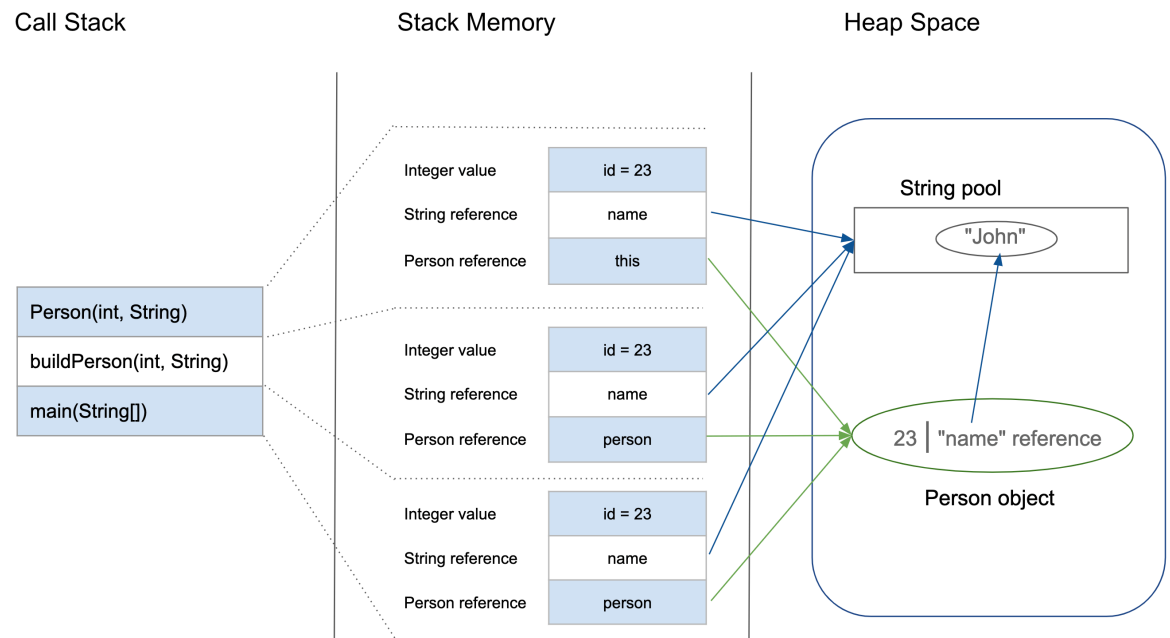
1.Slot: Start	2.Slot: Recap 7	3.Slot: øvelse 5.5 (p.77)	4.Slot: Kap 8 Car	5.slot: BB Øvelse	6.slot: Kap 8 Car	7.slot: Walk & talk	8.slot: Afrunding Og lektier
13:00 - 13:15	13:15 - 13:30	13:30 - 13:50	14:00- 14:20	14:20 - 14:45	14:45 - 15:00	15:15- 16.00	16.15

Recap på variabler & funktioner

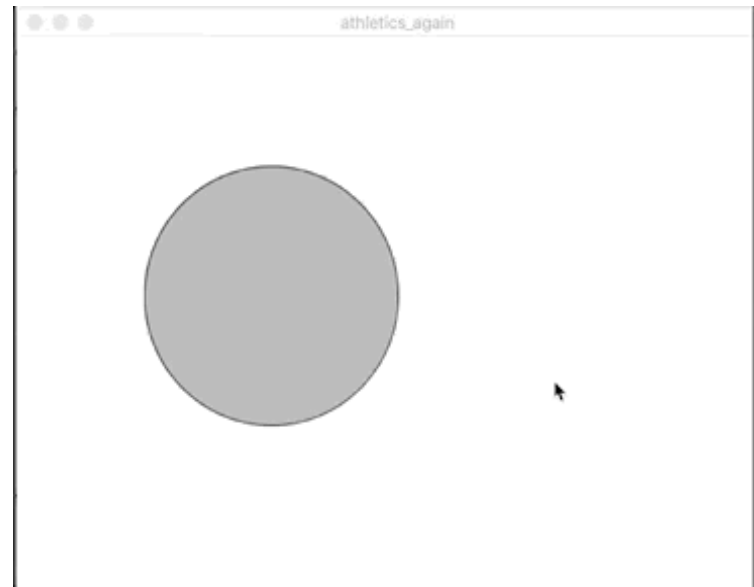
- Primitive vs Reference



- `int minKop;`
- `Kop minKop;`



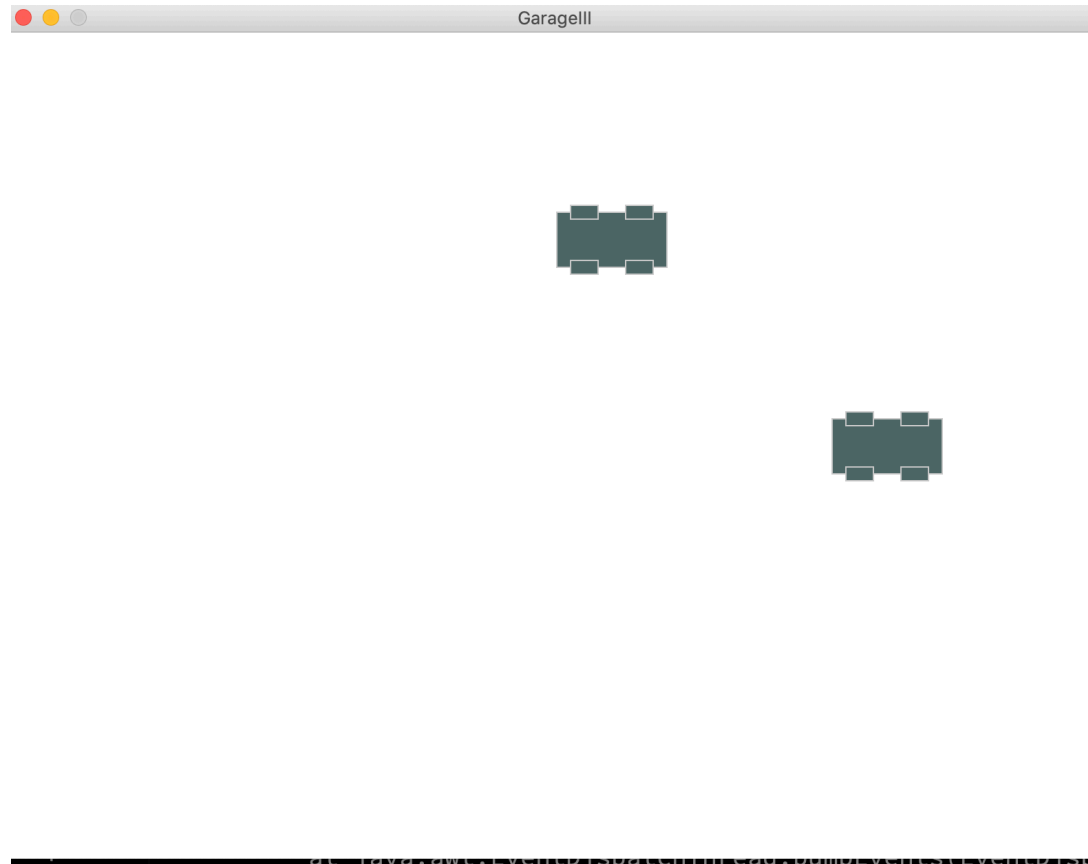
øvelse - 5.5 side 77



Øvelse med Bouncing Ball

- Hent koden fra <https://github.com/cphstud/klassenE20-uge38>
- Tilføj kollisions-detection
 - Brug afstandsformlen
 - Overvej hvad der skal ske hvis den ikke når væk i næste draw-loop

Gennemgang af Car



Øvelse til Walk & Talk

- Tal om jeres favorit—domæner
- Skitsér de objekter som er hovedaktører
- Find væsentlige egenskaber og adfærd ved objekterne