

Figure 1: Boek 4

## Contents

Voorwoord	1
fullScreen	2
PImage	8
Zwaartekracht	12
Arrays1	18
Arrays2	30

## Voorwoord



Figure 1: Het logo van De Jonge Onderzoekers



Figure 2: Het logo van Codestarter

Dit is het Processing boek van de Dojo. Processing is een programmeertaal. Dit boek leert je die programmeertaal.

### Over dit boek

Dit boek heeft een CC-BY-NC-SA licentie.



Figure 3: De licentie van dit boek

(C) Dojo Groningen 2016-2017

Het is nog een beetje een slordig boek. Er zitten tiepvauten in en de opmaak is **niet altijd even mooi**.

Daarom staat dit boek op een GitHub. Om precies te zijn, op <https://github.com/richelbilderbeek/Dojo>. Hierdoor kan iedereen die dit boek te slordig vindt minder slordig maken.

## fullScreen

fullScreen is een functie waarmee je het venster van je programma net zo groot maakt als het beeldscherm van je computer.

### Opdracht 1

Run deze code. Wat zie je?

```
void setup()
{
  fullScreen();
}

void draw()
{
  rect(100, 200, width / 4, height / 4);
}
```



---

rect(100, 200, 300, 400)

‘Lieve computer, teken een rechthoek met (100, 200) als linkerbovenhoek, 300 pixels breed en 400 pixels hoog is.’

width / 4

‘Lieve computer, vul hier het aantal pixels dat het scherm breed is, gedeeld door vier’

height / 4

‘Lieve computer, vul hier het aantal pixels dat het scherm hoog is, gedeeld door vier’

---

## Oplossing 1



Figure 4: Oplossing 1

## Opdracht 2

Maak een rechthoek met de linkerbovenhoek in het midden, met een breedte van 200 en een hoogte van 100 pixels.

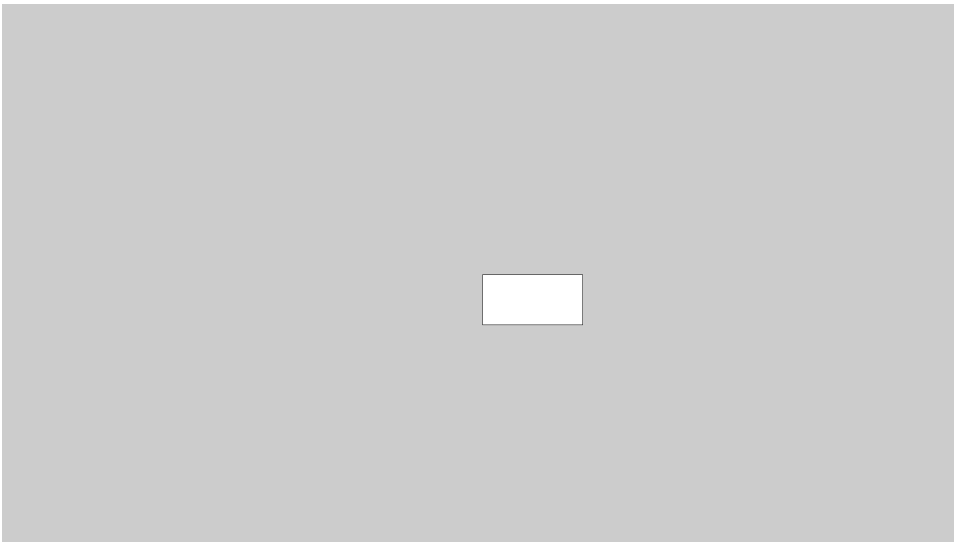


Figure 5: Opdracht 2

## Oplossing 2

```
void setup()
{
  fullscreen();
}

void draw()
{
  rect(width / 2, height / 2, 200, 100);
}
```

## Opdracht 3

Zet nu de rechthoek in het midden van het scherm.

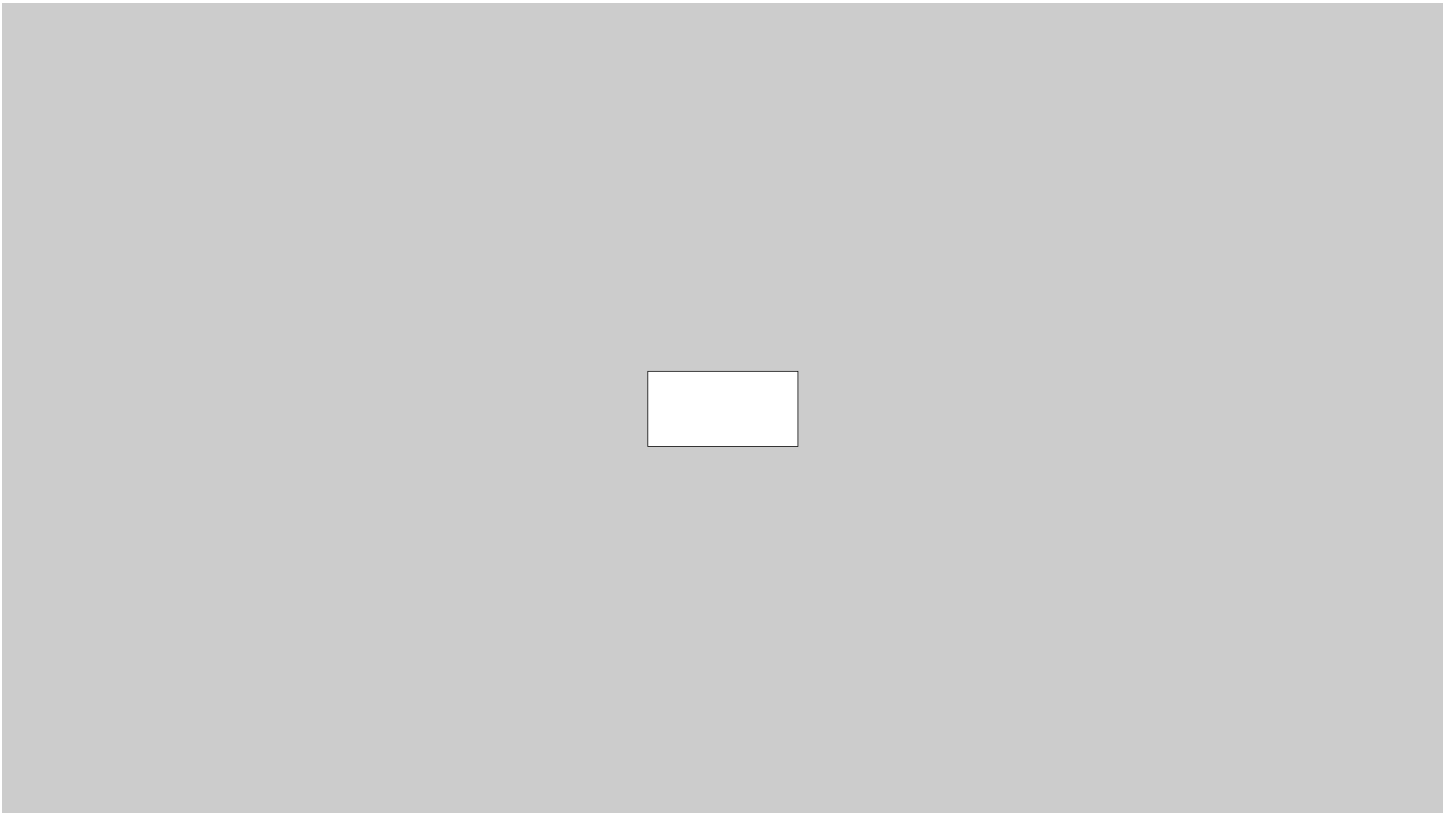


Figure 6: Opdracht 3



De rechthoek moet 100 naar links en 50 omhoog

---

### Oplossing 3

```
void setup()
{
  fullscreen();
}

void draw()
{
  rect(width / 2 - 100, height / 2 - 50, 200, 100);
}
```

### Opdracht 4

Zet een rechthoek in het midden van het scherm, met een breedte van 300 pixels en een hoogte van 400 pixels.

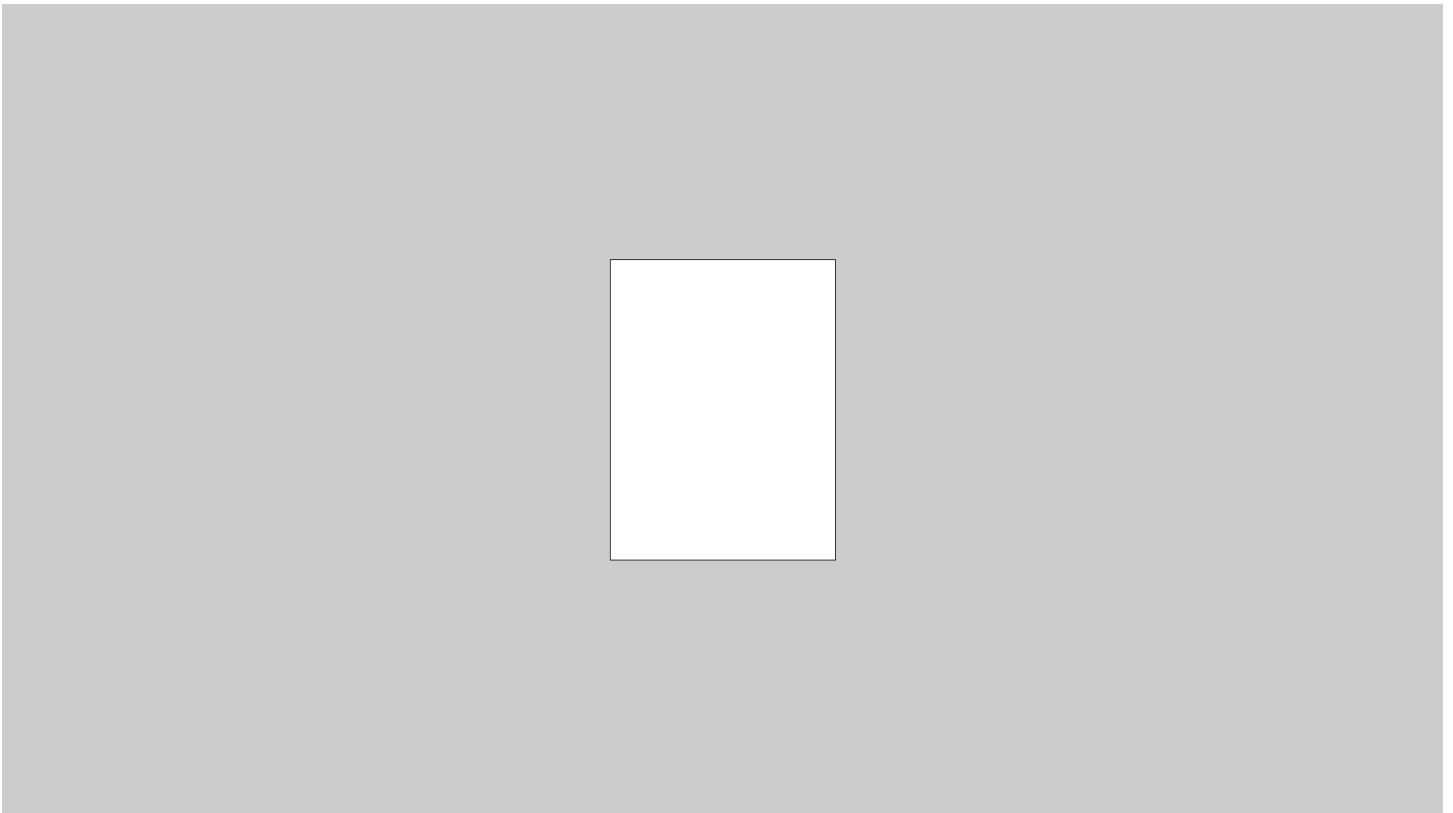


Figure 7: Opdracht 4

## Oplossing 4

```
void setup()
{
  fullscreen();
}

void draw()
{
  rect(width / 2 - 150, height / 2 - 200, 300, 400);
}
```

## Opdracht 5

Zet een rechthoek in het midden van het scherm, die half zo breed is als het scherm, en 500 pixels hoog is.

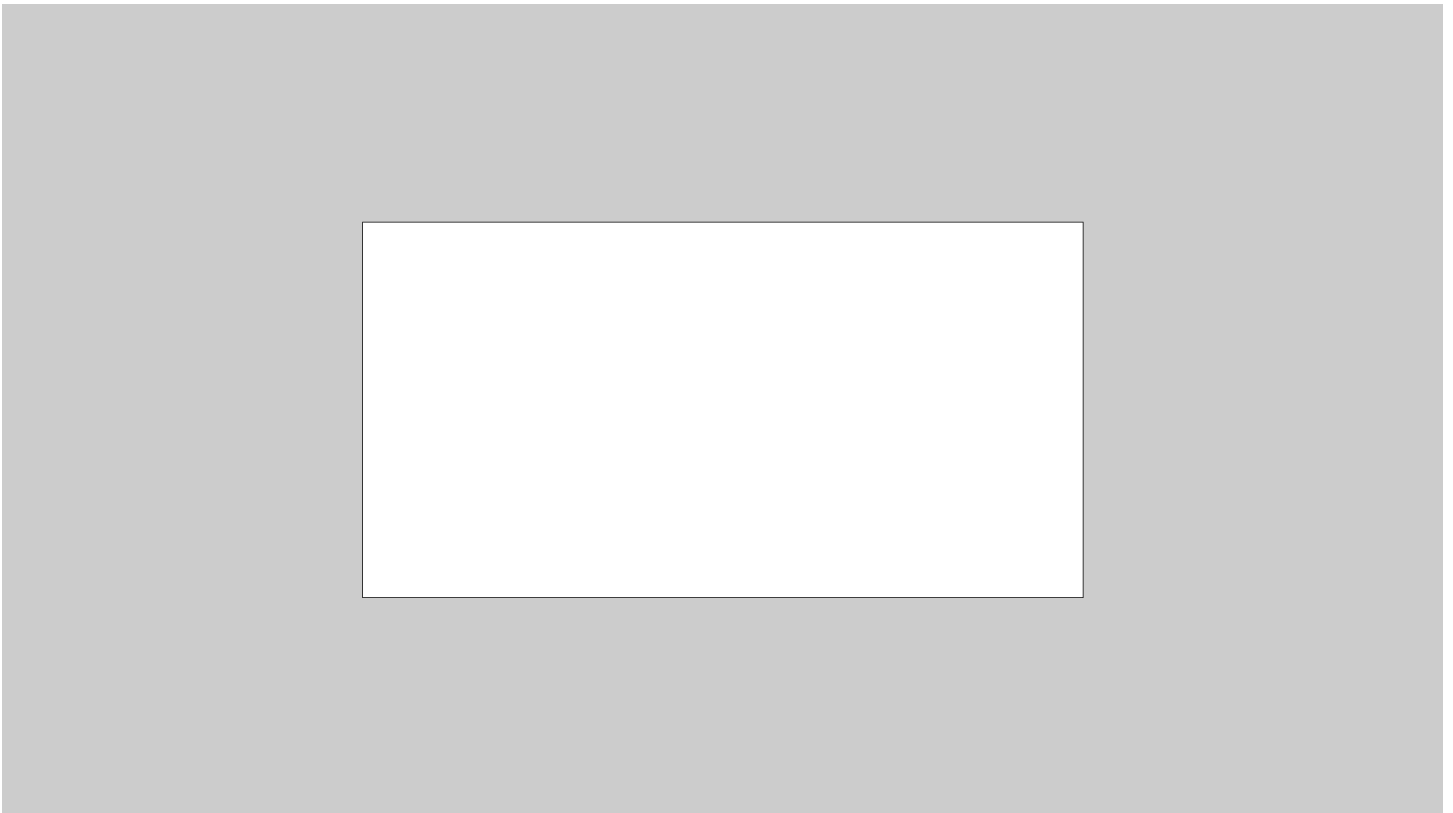


Figure 8: Opdracht 5

## Oplossing 5

```
void setup()
{
  fullscreen();
}

void draw()
{
  rect(width / 4, height / 2 - 250, width / 2, 500);
}
```

## Eindopdracht

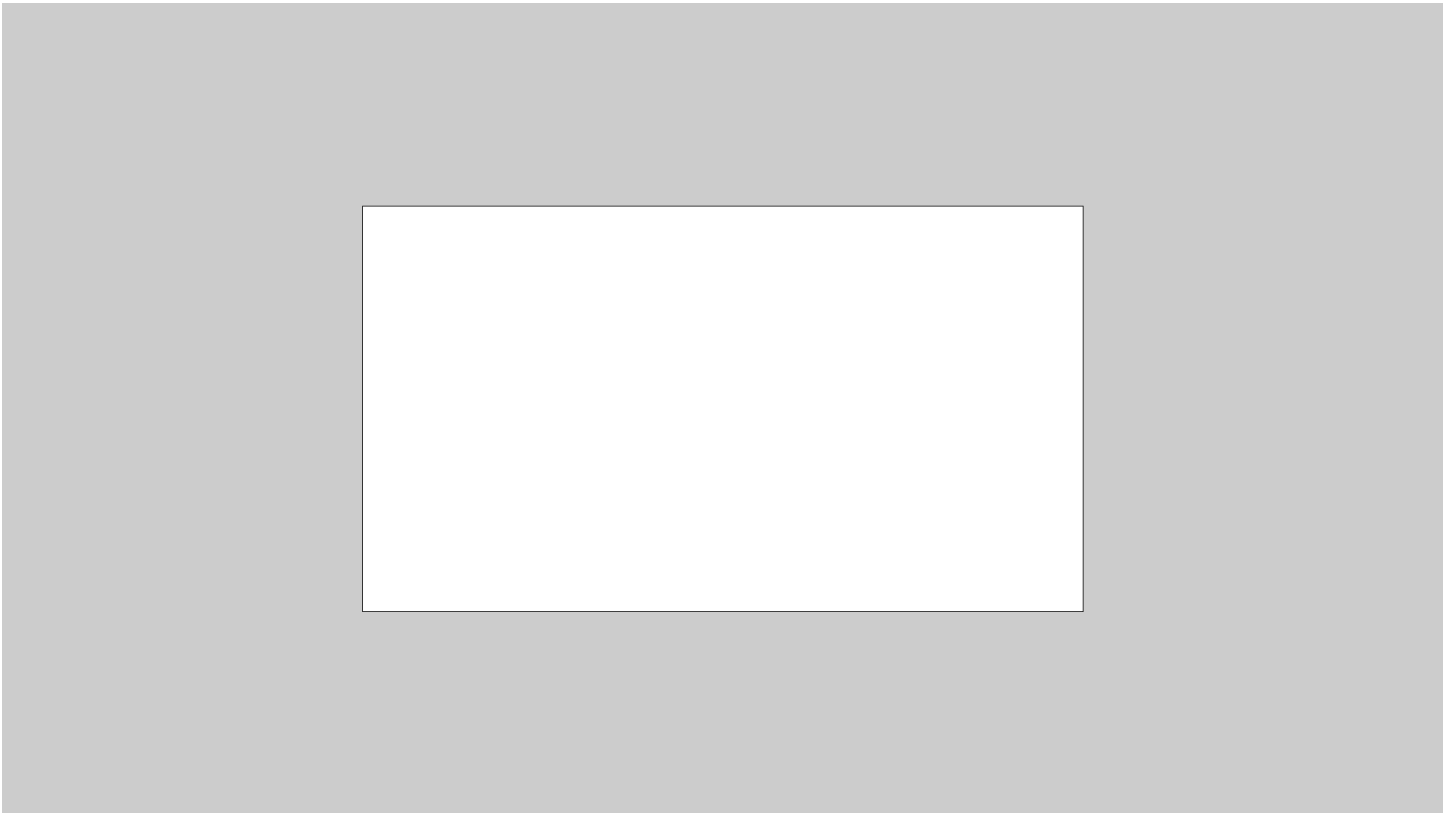


Figure 9: Eindopdracht

Zet een rechthoek in het midden van het scherm, die half zo breed en hoog is als het scherm.



## PImage

In deze les gaan we met plaatjes werken!



Figure 10: EmojiSunglasses.png

### Opdracht 1

Save deze code. Run deze code. Wat zie je?

```
PImage plaatje;  
  
void setup()  
{  
  size(640, 360);  
  plaatje = loadImage("mario.png");  
}  
  
void draw()  
{  
  background(255, 255, 255);  
  image(plaatje, 100, 200);  
}
```

## Oplossing 1

Je krijgt een error!

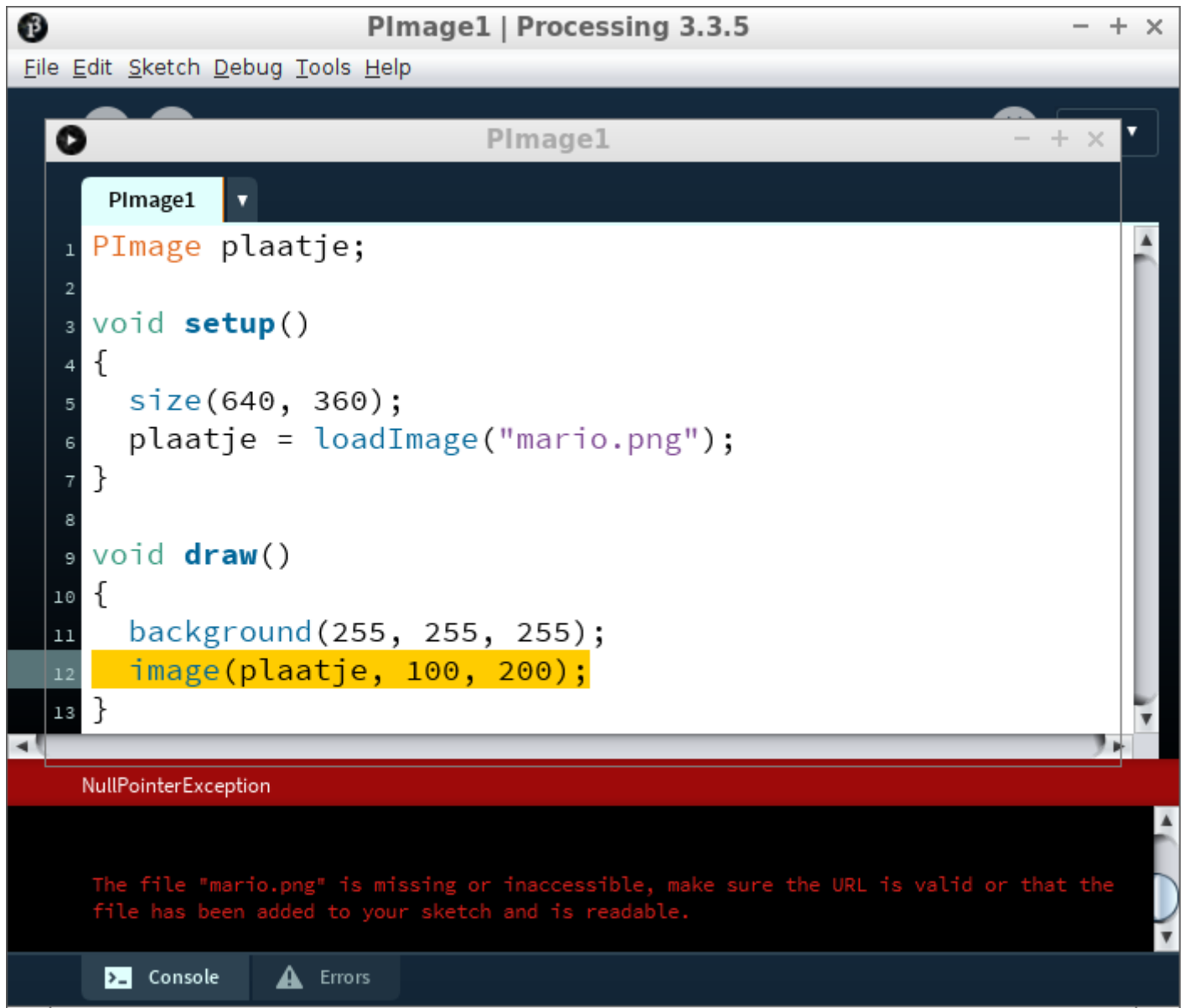


Figure 11: Oplossing 1



De computer zegt dat hij het plaatje niet kan vinden!

---

## Opdracht 2

Ga naar <https://github.com/richelbilderbeek/Dojo/blob/master/LessenProcessing/PImage/mario.png> en download dit plaatje van Mario.



Figure 12: mario.png

Stop dit plaatje in een subfolder van waar je code staat.

Hier zie je een plaatje waarop staat waar de bestanden moeten staan:

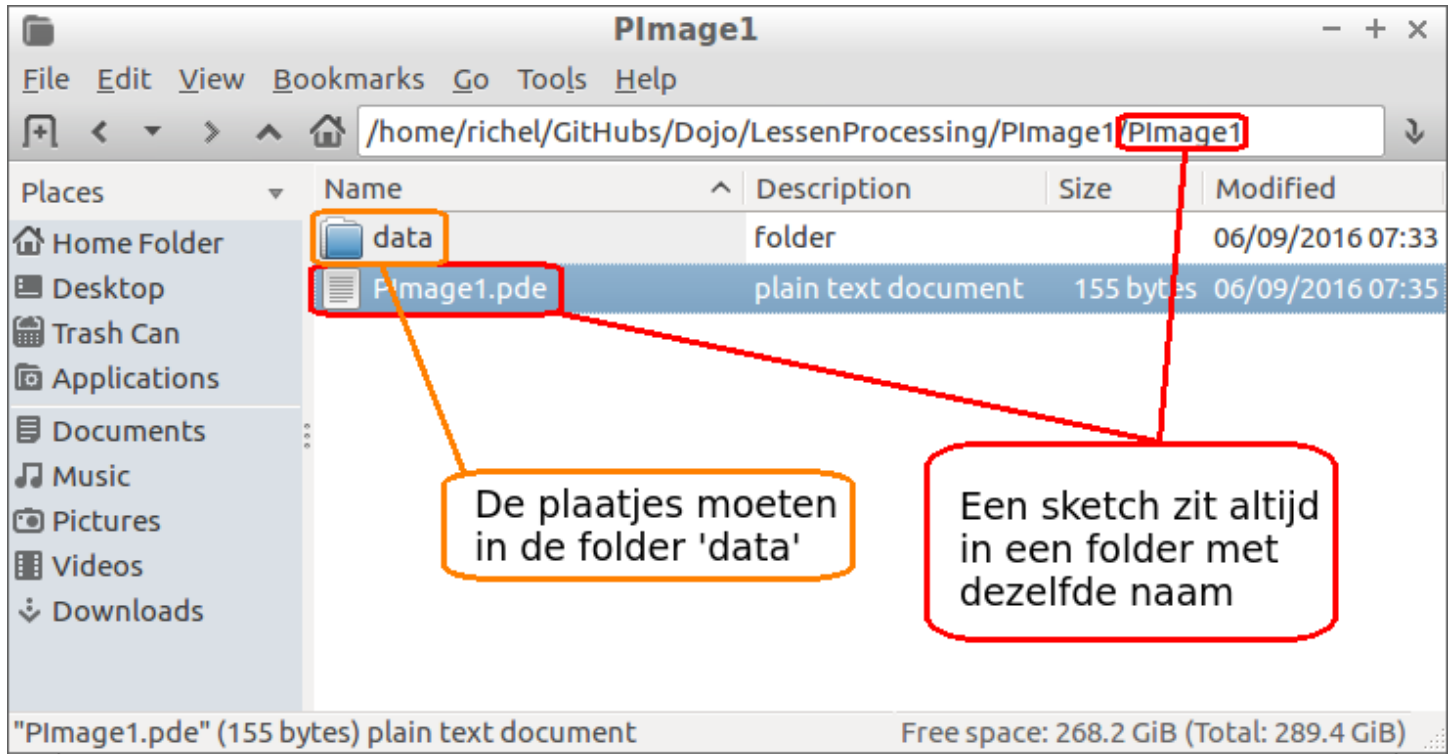


Figure 13: Folder structuur

- De sketch heet `PImage1.pde`. Daarom staat deze in de map `PImage1`. Deze kan je in Processing vinden onder **Schets** -> **Toon Schets Map**
- De sketch heeft een folder `data`. Hierin staat het plaatje, `mario.png`

## Eindopdracht

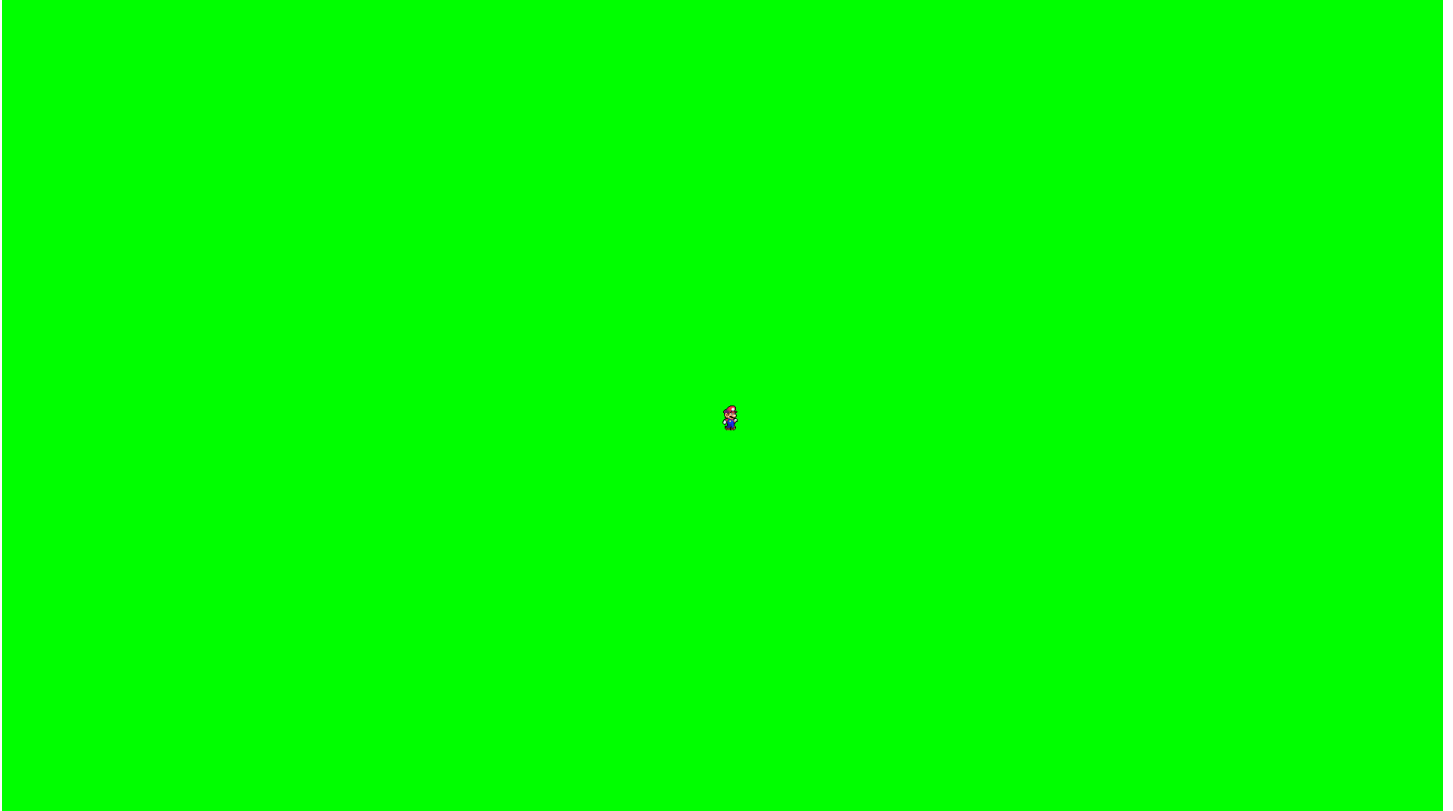


Figure 14: PImage eindopdracht

Maak het programma full-screen, maak de achtergrond groen en zet het plaatje in het midden.

# Zwaartekracht

In deze les gaan we zwaartekracht programmeren.

We gaan in deze les twee variabelen en twee if-statements gebruiken.

## Opdracht 1

Wat doet deze code?

```
float x = 150;
float y = 100;
float snelheid_naar_rechts = 1;
float snelheid_omlaag = 1;

void setup()
{
  size(300, 200);
}

void draw()
{
  ellipse(x, y, 50, 50);
  x = x + snelheid_naar_rechts;
  y = y + snelheid_omlaag;
  if (x > 275)
  {
    snelheid_naar_rechts = -snelheid_naar_rechts;
  }
  if (x < 25)
  {
    snelheid_naar_rechts = -snelheid_naar_rechts;
  }
  if (y > 175)
  {
    snelheid_omlaag = -snelheid_omlaag;
  }
}
```

## Oplossing 1

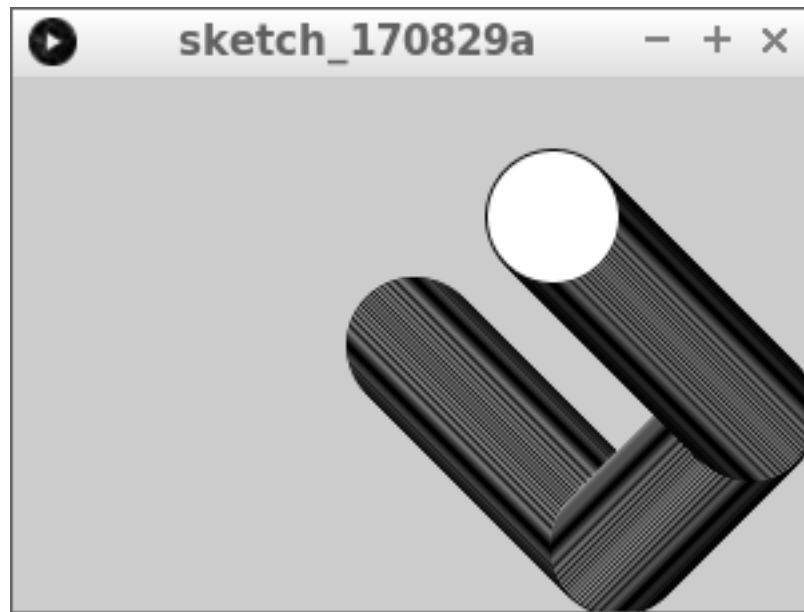


Figure 15: Zwaartekracht oplossing 1

## Opdracht 2

Zorg dat het programma full-screen wordt



Figure 16: Zwaartekracht opdracht 2

## Oplossing 2

```
float x = 150;
float y = 100;
float snelheid_naar_rechts = 1;
float snelheid_omlaag = 1;

void setup()
{
  fullScreen();
}

void draw()
{
  ellipse(x, y, 50, 50);
  x = x + snelheid_naar_rechts;
  y = y + snelheid_omlaag;
  if (x > 275)
  {
    snelheid_naar_rechts = -snelheid_naar_rechts;
  }
  if (x < 25)
  {
    snelheid_naar_rechts = -snelheid_naar_rechts;
  }
  if (y > 175)
  {
    snelheid_omlaag = -snelheid_omlaag;
  }
}
```

## Opdracht 3



Figure 17: Zwaartekracht opdracht 3

Zorg dat de bal goed aan de onderkant stuitert.



Tip: vervang 175 door `height - 25`

---

### Oplossing 3

```
float x = 150;
float y = 100;
float snelheid_naar_rechts = 1;
float snelheid_omlaag = 1;

void setup()
{
  fullScreen();
}

void draw()
{
  ellipse(x, y, 50, 50);
  x = x + snelheid_naar_rechts;
  y = y + snelheid_omlaag;
  if (x > 275)
  {
    snelheid_naar_rechts = -snelheid_naar_rechts;
  }
  if (x < 25)
  {
    snelheid_naar_rechts = -snelheid_naar_rechts;
  }
  if (y > height - 25)
  {
    snelheid_omlaag = -snelheid_omlaag;
  }
}
```

### Opdracht 4

Zorg dat de bal goed aan de rechterkant stuitert.

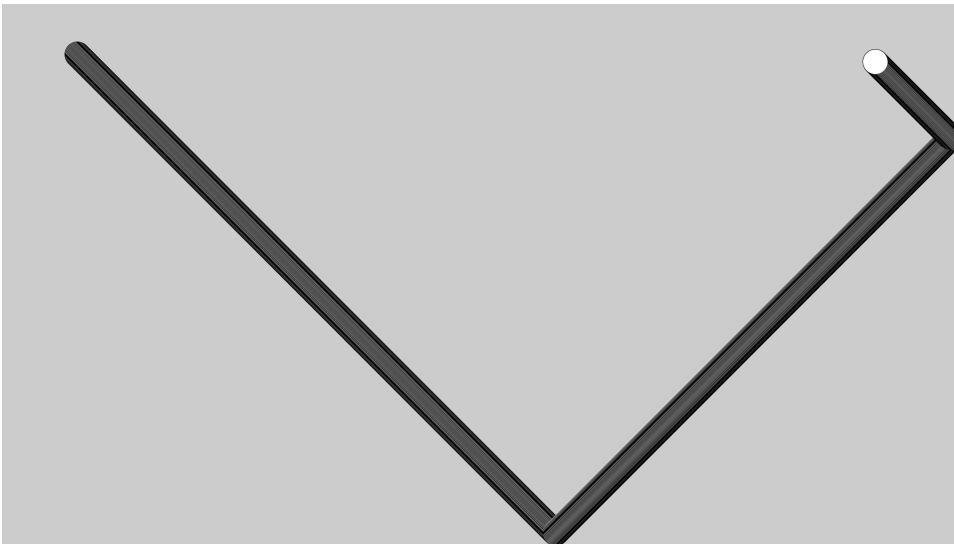


Figure 18: Zwaartekracht opdracht 4



## Oplossing 4

```
float x = 150;
float y = 100;
float snelheid_naar_rechts = 1;
float snelheid_omlaag = 1;

void setup()
{
    fullScreen();
}

void draw()
{
    ellipse(x, y, 50, 50);
    x = x + snelheid_naar_rechts;
    y = y + snelheid_omlaag;
    if (x > width - 25)
    {
        snelheid_naar_rechts = -snelheid_naar_rechts;
    }
    if (x < 25)
    {
        snelheid_naar_rechts = -snelheid_naar_rechts;
    }
    if (y > height - 25)
    {
        snelheid_omlaag = -snelheid_omlaag;
    }
}
```

## Eindopdracht

Voeg onderaan de `draw` functie toe:

```
snelheid_omlaag += 0.1;
```

Maak de bal twee keer zo groot.

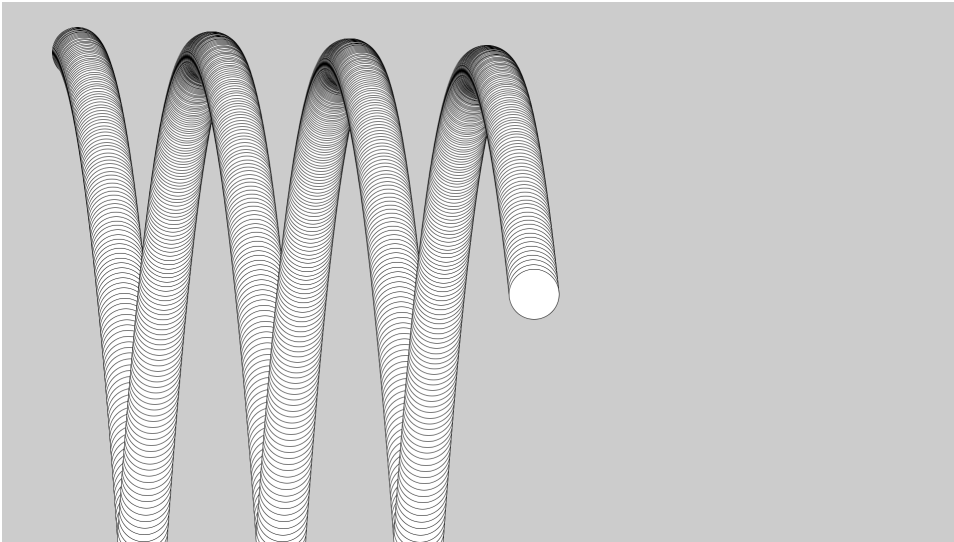


Figure 19: Zwaartekracht eindopdracht

Als je figuur `Zwaartekracht eindopdracht` ook goed krijgt, krijg je ook een sticker.



Soms gebeuren er onverwachte dingen in programmeren!

---

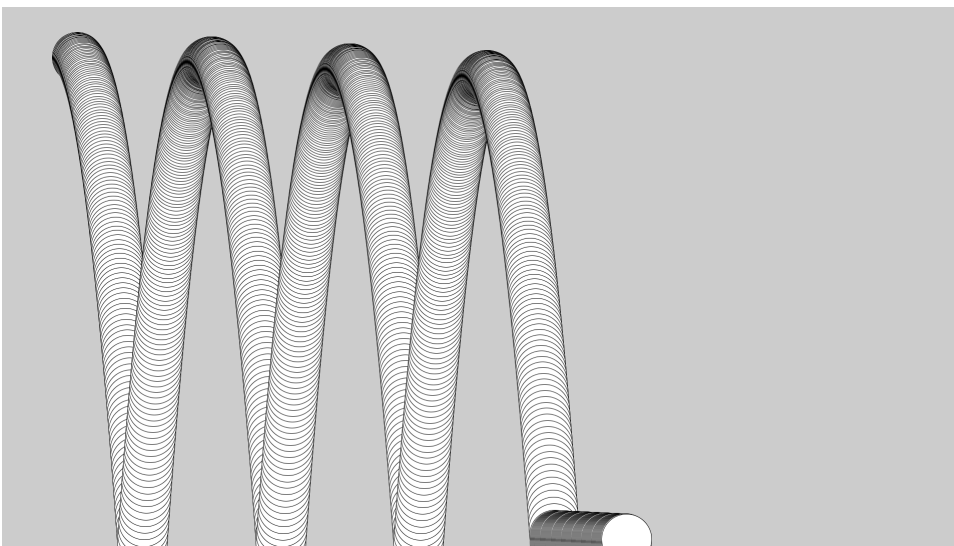


Figure 20: Zwaartekracht eindopdracht ook goed

# Arrays1

Met arrays kun je de computer veel waardes laten onthouden: de coördinaten van kogels, meteorieten, vijanden.



Figure 21: Galaga is een beroemde game met veel vijanden en kogels

## Opdracht 1

Run deze code. Wat doet het?

```
float x = 0;

void setup()
{
  size(600, 50);
}

void draw()
{
  ellipse(x,25,50,50);
  x = x + 1;
  if (x > 625)
  {
    x = -25;
  }
}
```

## Oplossing 1

Een bal die eeuwig naar rechts gaat!

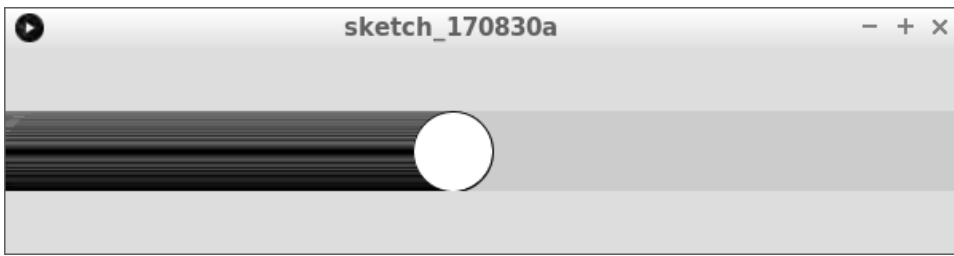


Figure 22: Oplossing 1

## Opdracht 2

Zorg dat er een tweede bal bijkomt.



Figure 23: Twee ballen die eeuwig naar rechts gaan



Tip: verander de naam `x` naar `x1`

---



Maak dan een nieuwe variabele met de naam `x2`

---

## Oplossing 2

```
float x1 = 0;
float x2 = 100;

void setup()
{
  size(600, 50);
}

void draw()
{
  ellipse(x1,25,50,50);
  ellipse(x2,25,50,50);
  x1 = x1 + 1;
  x2 = x2 + 1;
  if (x1 > 625)
  {
    x1 = -25;
  }
  if (x2 > 625)
  {
    x2 = -25;
  }
}
```



Dit was zeven regels extra werk

---

## Opdracht 3

Zorg dat er een derde bal bijkomt.

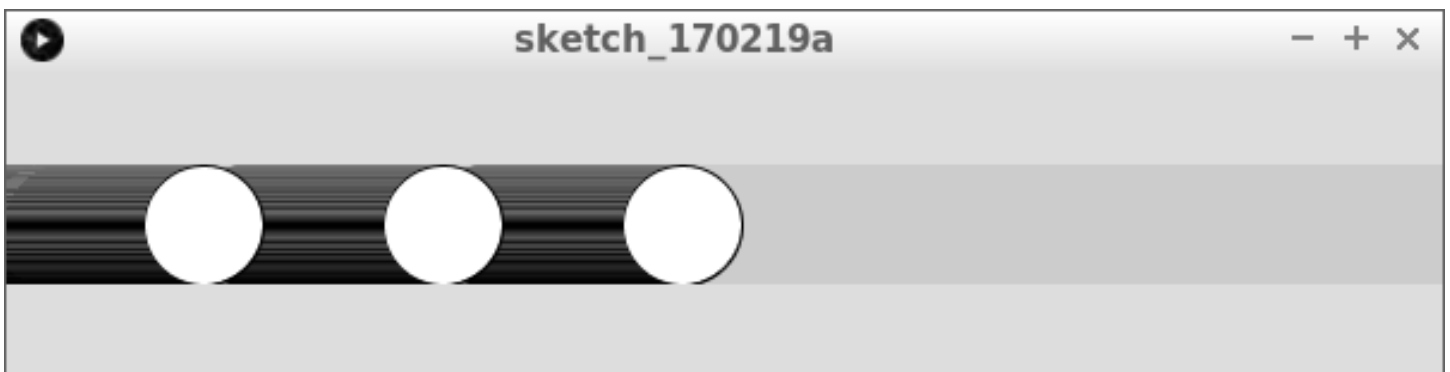


Figure 24: Drie ballen

## Oplossing 3

```
float x1 = 0;
float x2 = 100;
float x3 = 200;

void setup()
{
    size(600, 50);
}

void draw()
{
    ellipse(x1,25,50,50);
    ellipse(x2,25,50,50);
    ellipse(x3,25,50,50);
    x1 = x1 + 1;
    x2 = x2 + 1;
    x3 = x3 + 1;
    if (x1 > 625)
    {
        x1 = -25;
    }
    if (x2 > 625)
    {
        x2 = -25;
    }
    if (x3 > 625)
    {
        x3 = -25;
    }
}
```



Dit was weer zeven regels extra werk

---



Dit kan slimmer, met arrays!

---

## Wat is een array?

Een array is als een kast met laatjes.



Figure 25: Kast met laatje

Elk laatje heeft een nummer en in elk laatje kan een getal.

Hier zie je het nummer van het laatje, en het getal wat erin zit:

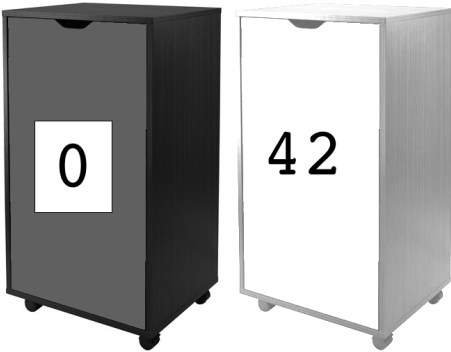


Figure 26: Kast met genummerde laatjes



Het eerste laatje van een array heeft nummer nul

---

Het laatje heeft nummer *nul* (links) en in het laatje zit het getal tweeneveertig.



---

plek in array met index nul    ‘het eerste plekje in de array’

---

## Werken met een array met een laatje

geheime\_getallen





Figure 27: Array met naam 'geheime\_getallen' en een laatje

Stel we willen een array maken van gebroken getallen (floats) met de naam `geheime_getallen`, dan moeten we boven de `setup` het volgende typen:

```
float[] geheime_getallen;
```

Met deze regel maak je array met de naam `geheime_getallen`.

---

	
<code>float[] geheime_getallen</code>	'Lieve computer, onthoud keiveel gebroken getallen met de naam <code>geheime_getallen</code> '



---

Er is nog niet gezegd *hoeveel* gebroken getallen dat zijn. Vaak wordt de `setup` functie gebruikt om te zeggen hoeveel getallen er onthouden moeten worden:

```
geheime_getallen = new float[1];
```

Hiermee maak je de array `geheime_getallen` 1 laatje groot.

---

	
<code>geheime_getallen = new float[1]</code>	'Lieve computer, maak <code>geheime_getallen</code> 1 laatje groot'

---



Om de kast met de laatjes precies na te maken, kun je de volgende code gebruiken:

```
geheime_getallen[0] = 42;
```

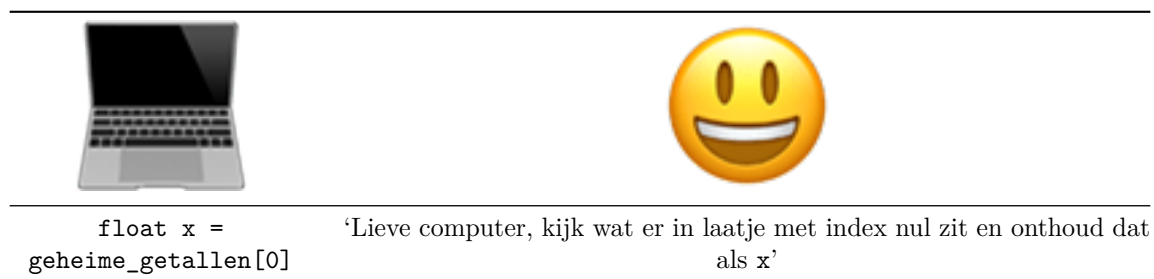
Hierdoor stop je het getal 42 op het eerste plekje in de array.



Je zou ook de waarde in de laatjes kunnen lezen:

```
float x = geheime_getallen[0];
```

Hiermee lees je het eerste plekje (het laatje met index nul) en stop je dat in `x`.



Alles bij elkaar krijg je dit programma:

```
float[] geheime_getallen;  
  
void setup()  
{  
  size(400, 400);  
  geheime_getallen = new float[1];  
  geheime_getallen[0] = 42;  
}  
  
void draw()  
{  
  float x = geheime_getallen[0];  
  ellipse(x, 200, 300, 400);  
}
```

Dit programma ziet er niet erg mooi uit. Het is bedoeld om je te laten hoe je arrays maakt, vult en leest.

## Opdracht 4

Run onderstaande code.

```
float[] xs;

void setup()
{
    size(600, 50);
    xs = new float[3];
    xs[0] = 0;
    xs[1] = 100;
    xs[2] = 200;
}

void draw()
{
    ellipse(xs[0], 25, 50, 50);
    ellipse(xs[1], 25, 50, 50);
    ellipse(xs[2], 25, 50, 50);
    xs[0] = xs[0] + 1;
    xs[1] = xs[1] + 1;
    xs[2] = xs[2] + 1;
    if (xs[0] > 625)
    {
        xs[0] = -25;
    }
    if (xs[1] > 625)
    {
        xs[1] = -25;
    }
    if (xs[2] > 625)
    {
        xs[2] = -25;
    }
}
```

## Oplossing 4

Hee, hetzelfde als net!

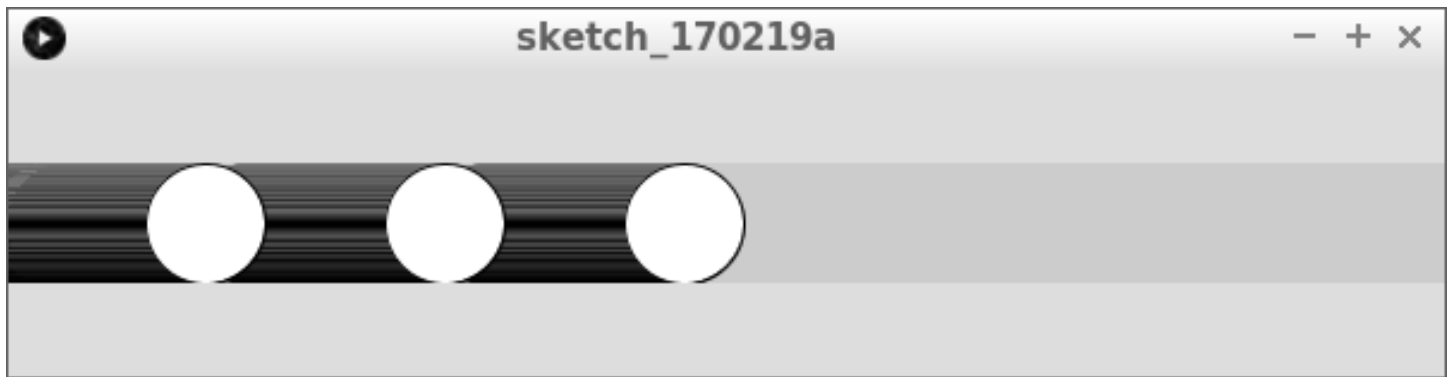


Figure 28: Oplossing 4

## Opdracht 5

Run deze code:

```
float[] xs;  
  
void setup()  
{  
  size(600, 50);  
  xs = new float[3];  
  for (int i=0; i<3; ++i)  
  {  
    xs[i] = i * 100;  
  }  
}  
  
void draw()  
{  
  for (int i=0; i<3; ++i)  
  {  
    ellipse(xs[i],25,50,50);  
    xs[i] = xs[i] + 1;  
    if (xs[i] > 625)  
    {  
      xs[i] = -25;  
    }  
  }  
}
```



Goede programmeur gebruiken liever for loops dan dom te knippen  
en plakken

---

## Oplossing 5

Hee, hetzelfde als net!



---

```
for (int i=0; i<3;
    ++i) {}
```

‘Lieve computer, doe wat tussen accolades staat met waarden van i van 0 tot 3 in stapjes van 1’

---



Ik ben een domme computer

---

```
xs[0] = 0;
xs[1] = 100;
xs[2] = 200;
```

---



Ik ben een slimme computer

---

```
for (int i=0; i<3; ++i)
{
    xs[i] = i * 100;
}
```

---

## Opdracht 6

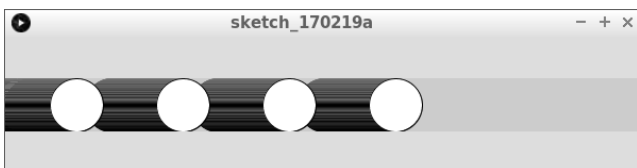


Figure 29: Vier ballen

Maak nu een vierde bal erbij.



Tip: maak van een 3 een 4

---

## Oplossing 6

```
float[] xs;

void setup()
{
    size(600, 50);
    xs = new float[4];
    for (int i=0; i<4; ++i)
    {
        xs[i] = i * 100;
    }
}

void draw()
{
    for (int i=0; i<4; ++i)
    {
        ellipse(xs[i], 25, 50, 50);
        xs[i] = xs[i] + 1;
        if (xs[i] > 625)
        {
            xs[i] = -25;
        }
    }
}
```

## Opdracht 7

Maak nu het programma full-screen. Laat de ballen als ze rechts het scherm uitgaan, weer links beginnen. Gebruik hiervoor `width`



Figure 30: Opdracht 7

## Oplossing 7

```
float[] xs;

void setup()
{
  fullscreen();
  xs = new float[4];
  for (int i=0; i<4; ++i)
  {
    xs[i] = i * 100;
  }
}

void draw()
{
  for (int i=0; i<4; ++i)
  {
    ellipse(xs[i], 25, 50, 50);
    xs[i] = xs[i] + 1;
    if (xs[i] > width + 25)
    {
      xs[i] = -25;
    }
  }
}
```

## Eindopdracht

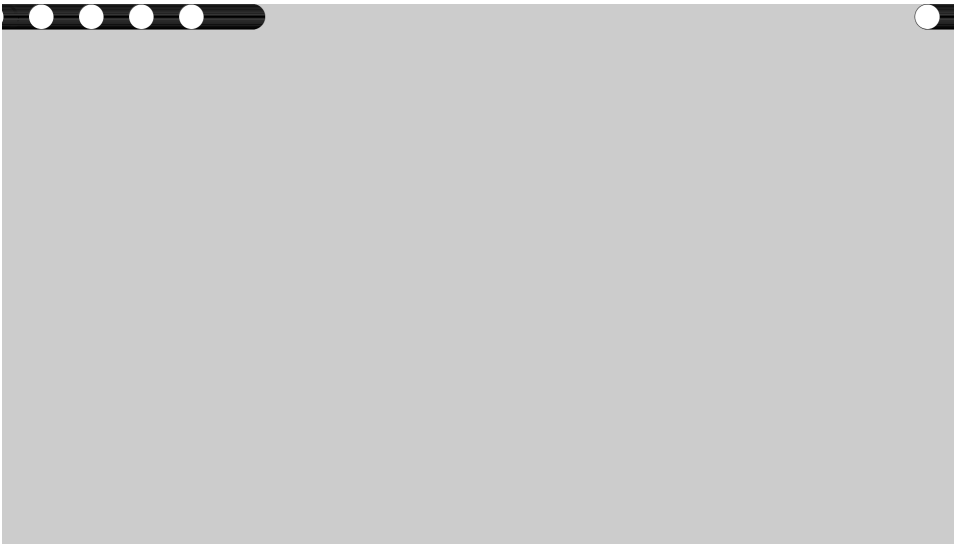


Figure 31: Eindopdracht

Maak de code nu zo dat:

- Er zes ballen zijn
- De ballen eeuwig naar links gaan

# Arrays2

Nog meer arrays!

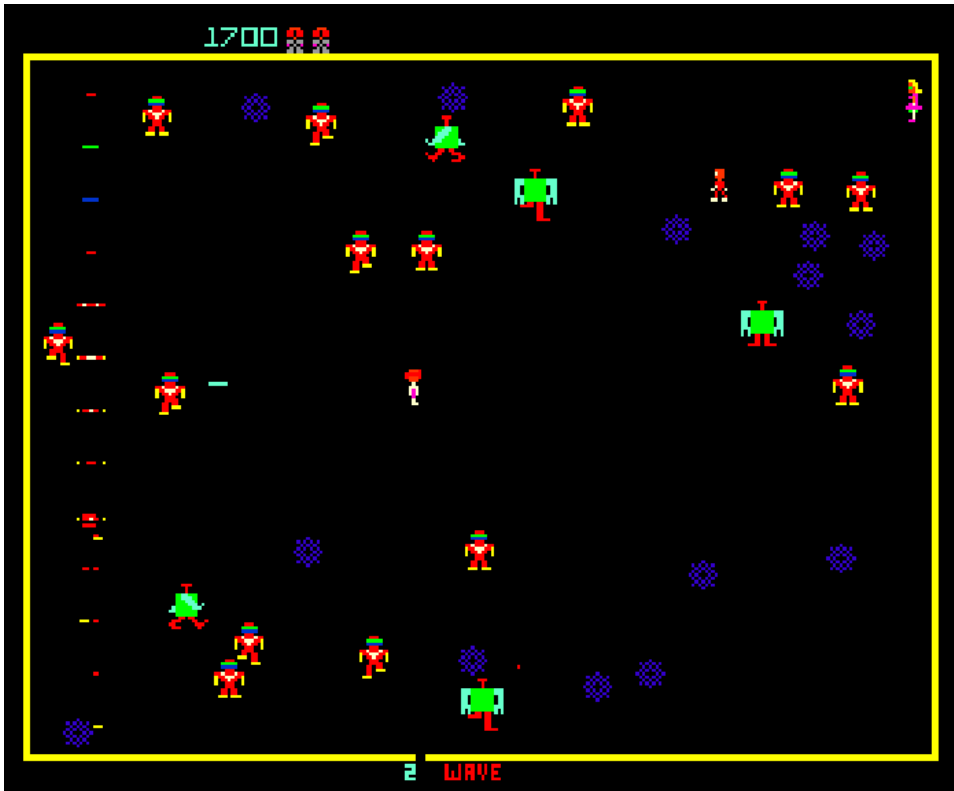


Figure 32: Robotron

## Opdracht 1

Run deze code:

```
float x1 = 160;  
float y1 = 100;  
  
void setup()  
{  
  size(320, 200);  
}  
  
void draw()  
{  
  x1 += random(-1,1);  
  y1 += random(-1,1);  
  ellipse(x1, y1, 10, 10);  
}
```

## Oplossing 1



Figure 33: Een rookdeeltje

Ha, een rookdeeltje.

## Opdracht 2



Figure 34: Twee rookdeeltjes

Maak een tweede rookdeeltje.



## Oplossing 2

```
float x1 = 160;
float y1 = 100;
float x2 = 160;
float y2 = 100;

void setup()
{
    size(320, 200);
}

void draw()
{
    x1 += random(-1,1);
    y1 += random(-1,1);
    ellipse(x1, y1, 10, 10);
    x2 += random(-1,1);
    y2 += random(-1,1);
    ellipse(x2, y2, 10, 10);
}
```

## Opdracht 3

Gebruik nu een array, zonder for loop.



`float[] xs`



‘Lieve computer, onthoud keiveel gebroken getallen met de naam `xs`’

---



`xs = new float[2]` ‘Lieve computer, maak `xs` 2 laatjes groot’

---



Tip: gebruik `xs[0]` inplaats van `x1` en `xs[1]` inplaats van `x2`

---

## Oplossing 3

```
float[] xs;
float[] ys;

void setup()
{
  size(320, 200);
  xs = new float[2];
  ys = new float[2];
  xs[0] = 160;
  xs[1] = 160;
  ys[0] = 100;
  ys[1] = 100;
}

void draw()
{
  xs[0] += random(-1,1);
  ys[0] += random(-1,1);
  ellipse(xs[0], ys[0], 10, 10);
  xs[1] += random(-1,1);
  ys[1] += random(-1,1);
  ellipse(xs[1], ys[1], 10, 10);
}
```

## Opdracht 4



Figure 35: Drie rookdeeltjes

Gebruik nu for loops. Maak zowel array `xs` en `ys` drie laatjes groot.



```
for (int i=0; i<3;
    ++i) {}
```

‘Lieve computer, doe wat tussen accolades staat met waarden van `i` van 0 tot 3 in stapjes van 1’

## Oplossing 4

```
float[] xs;
float[] ys;

void setup()
{
  size(320, 200);
  xs = new float[3];
  ys = new float[3];
  for (int i=0; i<3; ++i)
  {
    xs[i] = 160;
    ys[i] = 100;
  }
}

void draw()
{
  for (int i=0; i<3; ++i)
  {
    xs[i] += random(-1,1);
    ys[i] += random(-1,1);
    ellipse(xs[i], ys[i], 10, 10);
  }
}
```

## Opdracht 5



Figure 36: Vier rookdeeltjes

Elk rookdeeltje krijgt nu een eigen rode randkleur:

- Maak een derde array genaamd **rs**, voor de roodheid van de rookdeeltjes
- In **rs** moeten de getallen 0, 64, 128 en 196 komen
- De roodheid moet ook steeds een meer of minder worden
- De rand van het eerste rookdeeltje, moet de eerste roodheid krijgen. Tip: gebruik **stroke**



Tip: gebruik **stroke** voor de randkleur

---

## Oplossing 5

```
float[] xs;
float[] ys;
float[] rs; //Roodwaarden

void setup()
{
    size(320, 200);
    xs = new float[4];
    ys = new float[4];
    rs = new float[4];
    for (int i=0; i<4; ++i)
    {
        xs[i] = 160;
        ys[i] = 100;
        rs[i] = i * 64;
    }
}

void draw()
{
    for (int i=0; i<4; ++i)
    {
        xs[i] += random(-1,1);
        ys[i] += random(-1,1);
        rs[i] += random(-1,1);
        stroke(rs[i], 0, 0);
        ellipse(xs[i], ys[i], 10, 10);
    }
}
```

## Eindopdracht

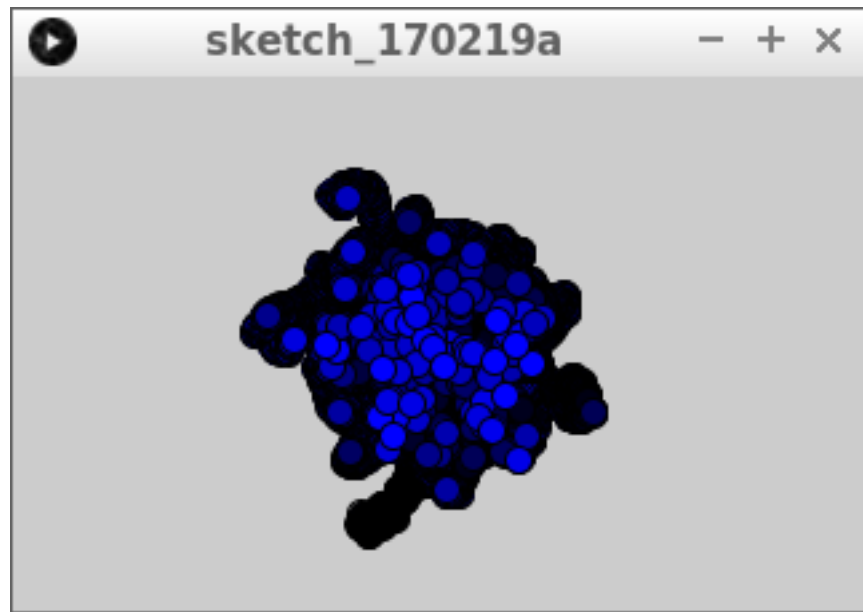


Figure 37: Arrays2 eindopdracht

Maak nu de code zo dat:

- er 256 rookdeeltjes komen.
- elk rookdeeltje heeft en eigen *blauw*waarde
- het eerste rookdeeltje heeft een blauwwaarde van nul. Het tweede rookdeeltje heeft een blauwwaarde van een. Het derde rookdeeltje heeft een blauwwaarde van twee. Enzovoorts
- niet de rand, maar de vulkleur is blauw



Tip: gebruik `fill` voor de vulkleur

---