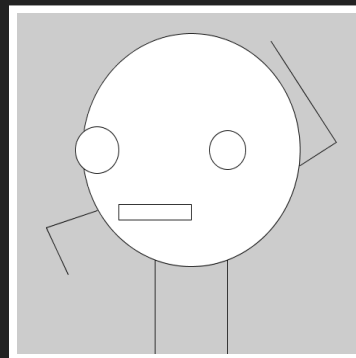


# PROCESSING WORKSHOP

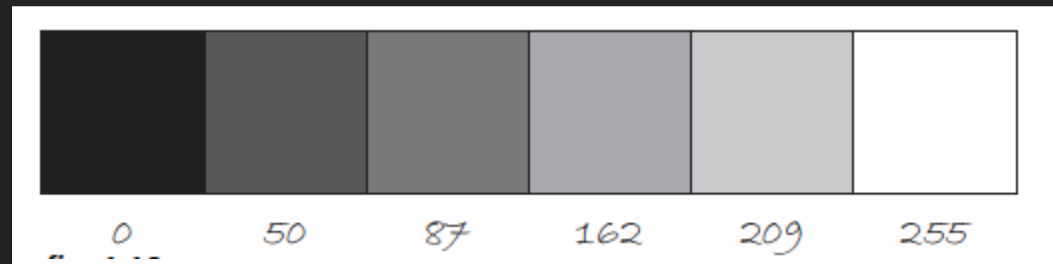
## SESIÓN #2

Diego Montesinos / COCOLAB 2016



**RELLENO Y CONTORNO**

# ESCALA DE GRISES



# BACKGROUND

```
background(10);  
background(255);
```

# FILL Y STROKE

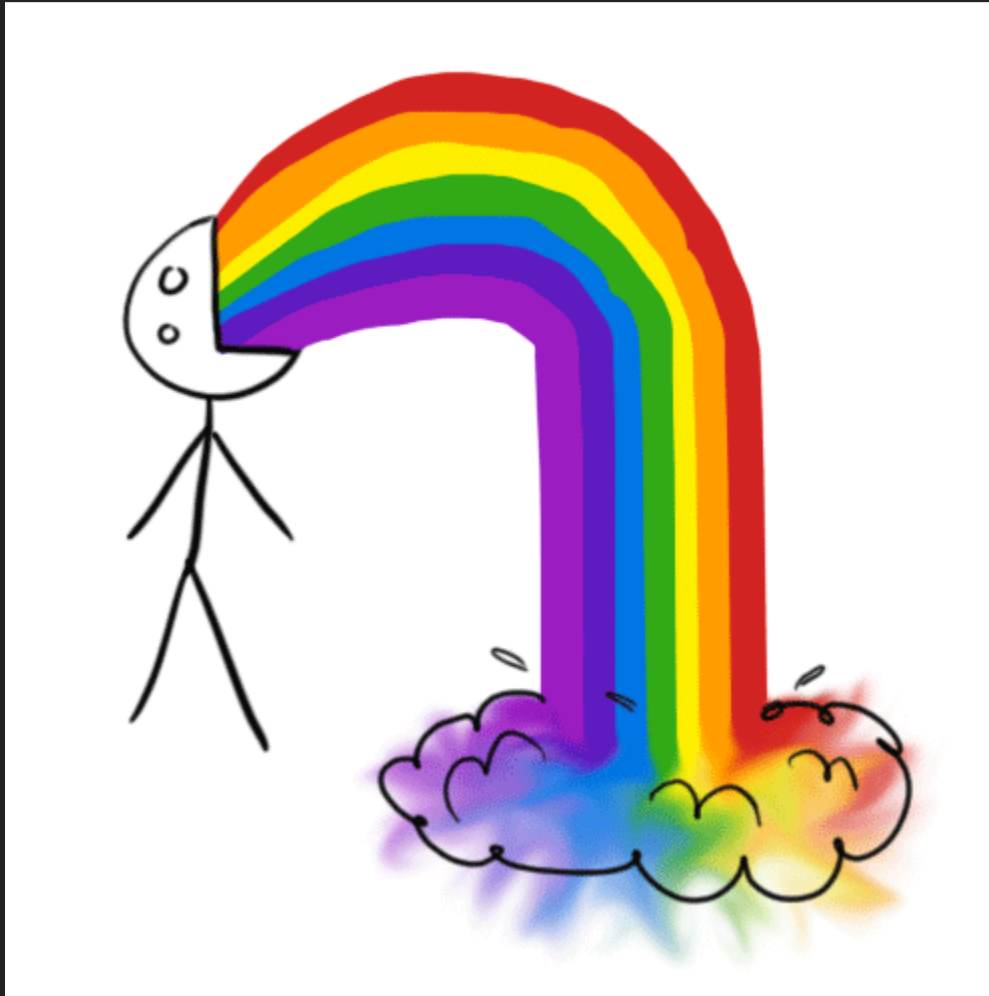
```
fill(255);  
stroke(0);  
rect(10, 10, 300, 300);
```

# NOFILL Y NOSTROKE

```
noFill();  
stroke(0);  
rect(10, 10, 300, 300);
```

```
fill(0);  
noStroke();  
rect(10, 10, 300, 300);
```

# COLOR

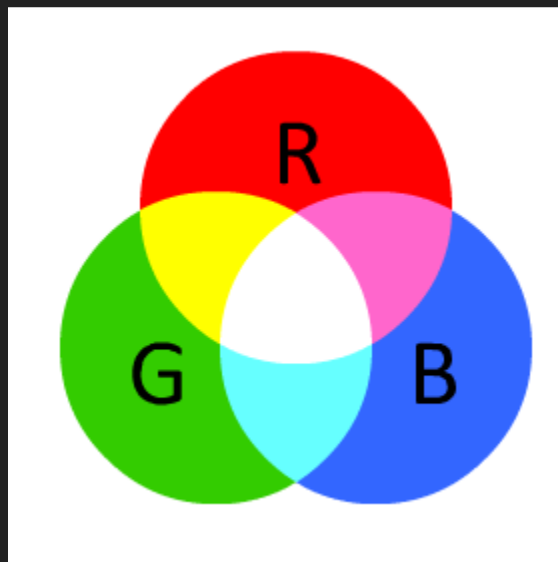








# MODELO RGB



# MODELO RGB

- Red: 0 - 255
- Green: 0 - 255
- Blue: 0 - 255

Ejemplo: fiusha (?) (255, 0, 255)

# COLOUR MY LIFE WITH THE CODE OF TROUBLE

```
background(r, g, b);  
fill(r, g, b);  
stroke(r, g, b);
```

# COLOUR MY LIFE WITH THE CODE OF TROUBLE

```
background(0, 255, 10);
```

```
fill(45, 10, 33);  
stroke(4, 20, 40);
```

```
rect(0, 0, 40, 20);
```

# EJEMPLO

```
fill(?, ?, ?); // Azul brillante  
ellipse(20,40,16,16);
```

```
fill(?, ?, ?); // Morado oscuro  
ellipse(40,40,16,16);
```

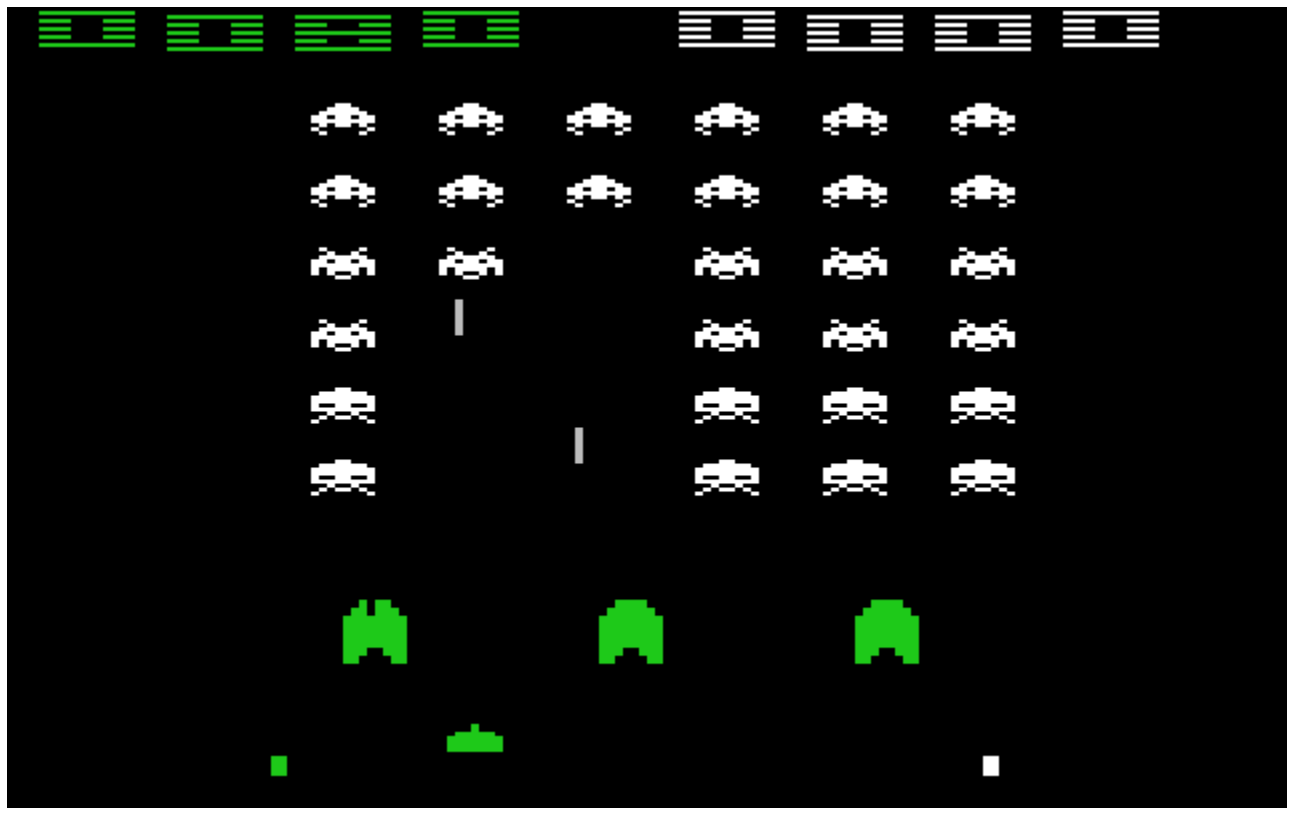
```
fill(?, ?, ?); // Amarillo  
ellipse(60,40,16,16);
```

# ALPHAS?

...

**FLUJO DE UN SKETCH**





# EL GRAN PROCESO

1. **Paso 1:** Establece las condiciones iniciales.
2. **Paso 2:** Haz algo una y otra, y otra, y otra vez...

# LOS COMPADRES: SETUP & DRAW

```
// Se ejecuta una sola vez  
void setup () {  
}  
  
// Se ejecuta infinitas veces  
// (tantas como fps)  
void draw () {  
}
```

# EJERCICIO

```
void setup() {  
    size(200,200);  
}  
  
void draw() {  
    background(255);  
    stroke(0);  
    fill(175);  
    rectMode(CENTER);  
    rect(mouseX, mouseY, 50, 50);  
}
```

# EJERCICIO

```
void setup() {  
    size(200,200);  
    background(255);  
}  
  
void draw() {  
    stroke(0);  
    fill(175);  
    rectMode(CENTER);  
    rect(mouseX, mouseY, 50, 50);  
}
```



# FUNDAMENTOS: VARIABLES

# MEMORIA

La computadora debe recordar algunas cosas...



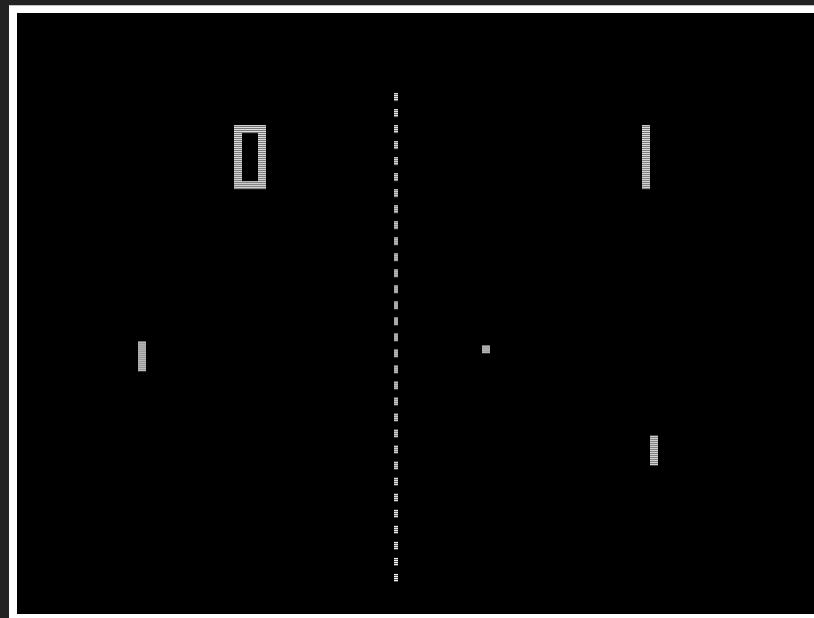
# MEMORIA

La computadora debe recordar posiciones, tamaños, etc  
(Osea datos).

# MEMORIA - DATOS



**¿CUALES DATOS PUEDES VER EN  
PONG?**



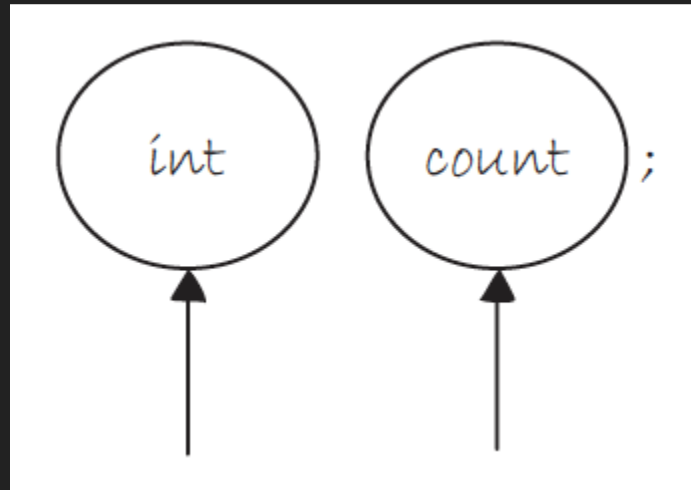
# VARIABLES PRIMITIVOS

- Numeros enteros
- Numeros decimales
- Texto
- Booleano

# VARIABLES PRIMITIVOS

- Numeros enteros: `int`
- Numeros decimales: `float`
- Texto: `String`
- Booleano: `boolean`

# TIPO + NOMBRE



# VARIABLES: DECLARACIÓN E INICIALIZACIÓN

```
// Se declara  
int count;  
  
// Se inicializa  
count = 0;  
  
// O todo en una linea  
int count = 0;
```

# ASIGNACIÓN

```
int count = 0;  
String name = "Diego";  
  
float money = 132.32;  
  
boolean happy = false;  
  
float x = 4.0;  
float y;  
y = x + 5.2;  
println(y); // Esto que verga!  
  
float z = x * y + 15.0;  
  
println("Me llamo" + name);
```



# VARIABLES EN PROCESSING

```
int circleX = 100;
int circleY = 100;

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

void draw() {
  background(100);
  stroke(255);
  fill(0);
  ellipse(circleX,circleY,50,50);
}
```

# VARIABLES EN PROCESSING

```
int circleX = 100;
int circleY = 100;

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

void draw() {
  background(100);
  stroke(255);
  fill(0);
  ellipse(circleX,circleY,50,50);

  circleX = circleX + 1;
}
```

# EJERCICIO

```
int circleSize = 0;
int circleX = 100;
int circleY = 100;

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

void draw() {
    background(0);
    stroke(255);
    fill(175);
    // _____?
    // _____?
}
```