

lauseke	arvo / vaikutus
<code>size (600, 400);</code>	piirtoikkunan koko 600×400
<code>width</code>	ikkunan leveys
<code>height</code>	ikkunan korkeus
<code>rect (30, 50, 10, 20);</code>	suorak., yläk. $(30, 50)$, $\ell = 10$, $k = 20$
<code>triangle (20, 40, 70, 80, 50, 100);</code>	kolmio, kärkip. $(20, 40)$, $(70, 80)$, $(50, 100)$
<code>quad (1, 2, 30, 40, 50, 60, 70, 80);</code>	nelikulmio, kärkip. $(1, 2)$, $(30, 40)$, ...
<code>ellipse (30, 70, 10, 10);</code>	ympyrä, keskip. $(30, 70)$, $d = 10$
<code>line (0, 0, 200, 100);</code>	jana $(0, 0)$ – $(200, 100)$
<code>point (100, 200);</code>	piste $(100, 200)$
<code>colorMode (HSB, 100);</code>	HSB-värit, max. 100 (oletettu alla)
<code>fill (100);</code>	valkoinen täyttöväri
<code>fill (0, 100, 100);</code>	punainen täyttöväri
<code>background (0);</code>	musta tausta
<code>background (66, 50, 100);</code>	vähemmän kylläinen sininen
<code>noStroke ();</code>	ei ääri viivoja
<code>stroke (35, 100, 50);</code>	vähemmän kirkas vihreä
<code>strokeWeight (10);</code>	paksut viivat
<code>text ("teksti", 200, 100);</code>	teksti kohtaan $(200, 100)$
<code>textSize (32);</code>	suurempi kirjasinkoko (32 pikseliä)
<code>textAlign (CENTER, CENTER);</code>	tekstin keskittäminen
<code>void setup () {} void draw () {}</code>	(tyhjä) alustus- ja piirtofunktio
<code>frameRate (10);</code>	10 kuvaa sekunnissa
<code>int t = millis ();</code>	aika ohjelman alusta millisekunneina
<code>noLoop ();</code>	ei animoida
<code>void mousePressed () { background (0); }</code>	painamalla musta tausta
<code>// ei kiinnostat tietokonetta</code>	kommentti
<code>3 / 2</code>	1
<code>3 / 2.0</code>	1.5
<code>22 % 7</code>	1 (jakojäännös)
<code>final int SIVU = 20;</code>	kokonaislukuvakio
<code>float s = 5.4;</code>	liukulukumuuttuja
<code>int i;</code>	kokonaislukumuuttuja
<code>i++;</code>	kasvattaminen yhdellä
<code>i--;</code>	vähentäminen yhdellä
<code>i += 3;</code>	kasvattaminen kolmella
<code>i -= 2;</code>	vähentäminen kahdella
<code>i *= 10;</code>	kertominen luvulla 10
<code>i /= 2;</code>	jakaminen luvulla 2
<code>int i = 0; while (i < 10) i++;</code>	kasvatetaan kun < 10
<code>for (int i = 0; i < 10; i++);</code>	sama kuin edellä
<code>boolean b;</code>	totuusarvomuttuja
<code>if (c > d) b = true; else b = false;</code>	b kertoo onko $c > d$
<code>b = (c > d ? true : false);</code>	sama kuin edellä (lyhyt muoto)
<code>b = (c > d);</code>	sama kuin edellä
<code>if (c > d) { c--; d++; }</code>	lauselohko
<code>==</code>	yhtäsuuruus
<code>!=</code>	erisuuruus
<code>< <= > >=</code>	vertailut
<code>(1 == 2) (3 == 3)</code>	true (tai)
<code>(1 == 2) && (3 == 3)</code>	false (ja)
<code>!true</code>	false (negaatio)

lauseke	arvo / vaikutus
<code>void p (float x, float y) { point (x,y); }</code>	pisteen piirtävä funktio
<code>float f (float x) { return (x * x); }</code>	funktio $f(x) = x^2$
<code>float s = random (5);</code>	satunnaisluku s , $0 \leq s < 5$
<code>float r = random (1, 2);</code>	satunnaisluku r , $1 \leq r < 2$
<code>floor (1.99);</code>	1 (pyöristys alaspäin)
<code>int k = floor (random (3));</code>	satunnaisesti 0, 1 tai 2
<code>final float[] XT = {0, 1.1, 5.5};</code>	taulukkovakio, 3 lukua
<code>float xt[] = new float [3];</code>	taulukko 3 luvulle
<code>xt [2] = -1;</code>	taulukon 3. elementille arvo -1
<code>float a = xt [0] + xt [1];</code>	taulukon 2 ensimmäisen luvun summa
<code>for (int i = 0; i < xt.length; i++) xt [i]++;</code>	kasvatetaan kaikkia yhdellä
<code>class Luokka { Luokka () { j = 1; } float j; }</code>	luokka jossa konstruktori ja jäsenmuuttuja j
<code>Luokka olio = new Luokka ();</code>	uuden olion rakentaminen
<code>olio.j = 5;</code>	jäsenmuuttujan arvon asettaminen
<code>Luokka olematon = null;</code>	muuttuja olematon ei viittaa oloon
<code>this</code>	tämä olio (jäsenfunktion sisällä)
<code>translate (width / 2.0, height / 2.0);</code>	origo piirtoikkunan keskelle
<code>scale (1, -1);</code>	y-akselin kasvusuunnan vaihto
<code>rotate (radians (90));</code>	kierto 90° (piste $(1, 0) \rightarrow (0, 1)$)

Eri sävyn (H) ja kylläisyyden (S) arvoilla saatavia värejä, kun kirkkaus (B) on 80

