Processing.org – como usar (1)



```
import processing.core.*;
import java.util.*;
public class PBatalhaNaval1 extends PApplet {
  int LADO = 100:
  int LINHAS = 5, COLUNAS = 5;
  int tiro = 11;
  int[][] tabuleiro = new int[LINHAS][COLUNAS];
  Random generator = new Random();
  PApplet.main("PBatalhaNaval1");
```

Biblioteca do Processing

A nossa Classe herda o ambiente do Processing

A função main lança aplicação como um applet (aplicações java para web) do Processing

Processing – como usar (2)



```
public void settings() {-
  size(500, 500);
public void setup() { -
  noStroke();
  // coloca barcos aleatoriamente
  for (int b = 0; b < 3; b++) {
     int nextl = generator.nextInt(5);
     int nextc = generator.nextInt(5);
     tabuleiro[nextl][nextc] = 1;
```

Esta função do Processing é usada para definir o tamanho da tela gráfica

Esta função do Processing é corrida uma vez, no inicio do programa

	1	1
1		

Prof. Doutor J. Arnaldo Martins (jam@ua.pt)

Programação I, 2015/2016

Processing – como usar (3)



```
Esta função do Processing fica em ciclo a
public void draw() {
                                 correr cerca de 60 vezes por segundo
background(0, 255, 0);
// desenha tabuleiro
for (int I = 0; I < LINHAS; I++) {
  for (int c = 0; c < COLUNAS; c++) {
     fill(255, 0, 0);
     if (tabuleiro[l][c] < 0) {
       fill(0, 0, 255);
     rect(c * LADO, I * LADO, LADO - 5, LADO - 5);
```

Esta função do Processing é corrida quando se carrega num botão do rato

```
public void mousePressed() {
  int I, c;
  c = mouseX / LADO;
  I = mouseY / LADO;
  if (tabuleiro[I][c] > 0) {
    tabuleiro[I][c] = -tabuleiro[I][c];
  }
}
```

Prof. Doutor J. Arnaldo Martins (jam@ua.pt)

Programação I, 2015/2016

