

W5 - L3 Programma

Introductie

Korte uitleg over de SPAD course

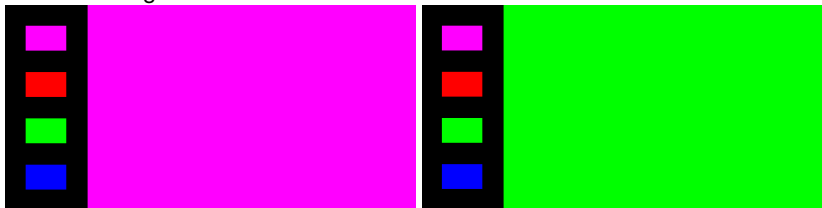
Nabespreking

Opgaven

Vier lichtknoppen I

Klassikaal en individueel

We gaan in Processing een programma maken dat met vier verschillende lichtknoppen de verlichting boven een dansvloer kan schakelen. Deze knoppen staan in een zwart schakelpaneel. Zie afbeeldingen hieronder.



De knoppen moeten altijd binnen het paneel blijven vallen. Het paneel is net zo hoog als het grafische scherm van Processing en een vijfde van de breedte van het scherm. De marges zijn overal gelijk aan 30 pixels, maar moeten instelbaar zijn (via de variabelen). Naast het schakelpaneel ligt de dansvloer. Als er op een knop gedrukt wordt dan wordt de kleur van het licht boven de vloer gelijk aan de kleur van de knop.

— Bedenk de algoritmen voor deze opdracht (*eerst individueel, daarna klassikaal*).

- Teken het architectuurplaatje.
- Implementeer de algoritmen in Processing (De begincode hiervoor staat op onderwijs online) conform het architectuurplaatje en test steeds de door jou geschreven methoden.

Industriële robot, meerdere objecten

In SP-B heb je een simulatie gemaakt van een industriële robot.

1. Maak een architectuurplaatje voor deze opdracht.

2. Pak nu die code erbij en refactor deze zodat de code aan dat ontwerp voldoet
3. [Extra] Breidt jouw programma uit met meerdere cargo's die verdeelt staan over het speelveld. Natuurlijk gebruik je een array om de positie van deze objecten in bij te houden.