

W2 - L2 Programma

Nabespreking

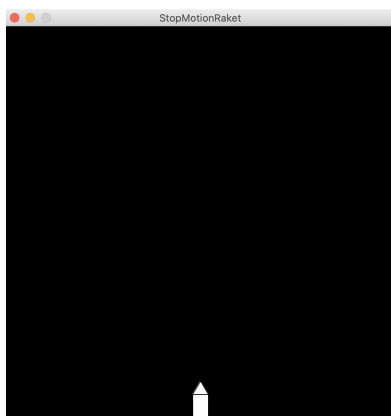
Opgaven

Fout in de code

Gegeven is onderstaande code. Beredeneer, zonder Processing te starten, wat de fout is en wat mogelijke oplossingen zij.

```
int a = 6;
void setup() {
  int b = 12;
  change();
  println(a + b);
}
void change() {
  a=a*4;
  b=b*3;
}
```

Stopmotion Raket II



In de opgave Stopmotionraket I heb je waarschijnlijk drie keer een driehoek en drie keer een rechthoek getekend. Mogelijk heb je ook de coördinaten steeds opnieuw uitgerekend. Maak nu

een *methode tekenRaket()* met parameters *x*, *y*, breedte en hoogte. Teken de raket midden-onderaan het scherm zoals weergegeven in de afbeelding.

- Teken de raket daarna 1 pixel hoger, daarna weer 1 pixel hoger etc, net zolang dat de raket aan de bovenkant van het scherm uit beeld is verdwenen. Bij een scherm met een hoogte van 500 pixel teken je de raket dus 500x in het grafische scherm. Gebruik geen enkele harde waarde.
- Stop motion is een techniek waarbij een animatie wordt gemaakt door een aantal afbeelden snel achter elkaar te laten zien. Pas jouw code aan zodat je daadwerkelijk een raket de lucht in ziet schieten. TIP: gebruik hiervoor de *draw()* methode. Later zullen we kennis maken met andere (betere) oplossingen.

Stopmotion Raket III

In Stopmotion Raket I heb je een raket getekend met een vierkant en driehoek. Download een afbeelding van een raket van internet en pas jouw code zo aan dat deze afbeelding gebruikt wordt.

Reflectie stopmotion Raket

Individueel

Wat heb je van de Stopmotion Raket geleerd?

KnoppenApp I - coördinaten

In deze opdracht zetten we de eerste stap voor een knoppenapp met 3 knoppen. De coördinaten van de knoppen worden vastgelegd in een 2-dimensionale array "coördinaten". Op index 0 staat steeds de *x* positie, op index 1 de *y* positie. Declareer en initialiseer deze array van coördinaten. De coördinaten zelf mag je zelf kiezen.

KnoppenApp II - Teken knop

We willen een eenvoudige knop tekenen zoals hieronder afgebeeld. Let op de donkere rand.



Schrijf de methodedefinitie:

1. Welke informatie heeft de methode nodig om de knop te kunnen tekenen?
2. Schrijf de methodeheader.
3. Schrijf de body van de methode.
4. Test de methode door de drie knoppen uit *KnoppenApp I* in het grafische scherm te tekenen.