

W1 - L3 Voorbereiding

Bestudeer

— Reader: hoofdstuk 2.2

Opgaven

Tracing I

Gegeven onderstaande code. Beredeneer, zonder Processing te starten, wat er in het console komt te staan.

```
int a = 10;
int b = 5;
int c = b / a;
println(c);
println(a + b);
b = a ;
println(a + b);
a = b / a;
println(a);
```

Pixel perfect

Teken een rechthoek met een rode rand van 1 pixel op coördinaat (0,0) met een breedte en hoogte gelijk aan de breedte van het grafisch scherm respectievelijk de hoogte van het grafische scherm. Wat valt je op? Verklaar hoe dit kan?

Tracing II

Gegeven onderstaande code. Beredeneer, zonder Processing te starten, wat er in het console komt te staan.

```
float[] a = {13.0, 5.2, 7.1};
a[1] = a[2];
println(a[0], " - ", a[1], " - ", a[2]);
a[1] = a[1] * 2;
println(a[0], " - ", a[1], " - ", a[2]);
a[2] = a[0] % 2;
println(a[0], " - ", a[1], " - ", a[2]);
a[0] = a[1];
println(a[0], " - ", a[1], " - ", a[2]);
```