

W4 - L2 Voorbereiding

Opgaven

Coördinatenspel I



Schrijf een programma dat in de GUI van Processing de actuele X- en Y-positie van de muis afdruckt wanneer je op de muis klikt. Geef deze waarde midden in je window in rood op een gele achtergrond weer. Let erop dat het ook in het midden moet staan wanneer de grootte van het window wordt aangepast!

Valt je op dat de weergegeven positie de positie is binnen je eigen window? Muisbewegingen en -clicks buiten jouw window worden door het programma genegeerd!

Coördinatenspel II

Neem als basis opgave Coördinatenspel I. De coördinaten van de muis moeten nu echter alleen worden weergegeven wanneer de x-coördinaat even is. Wanneer de x-coördinaat oneven is, gebeurt er niets.

TIP: gebruik de modulo operator (%) om te bepalen of een getal even is. Je kunt een cheat modus maken door de x en y coördinaten altijd in de console van Processing af te drukken

Coördinatenspel III

Neem als basis het resultaat van opgave Coördinatenspel II. Nu moet je echter de coördinaten alleen weergeven wanneer zowel de x-coördinaat als de y-coördinaat even is.