

W2 - L2 Voorbereiding

Bestudeer

— Reader: hoofdstuk 3

Opgaven

Muiscoordinaten in het grafische scherm

Schrijf een programma waarmee je continu de coördinaten van de muis in het midden van het scherm tekent.

OPMERKING: Vanaf nu oefen je natuurlijk zoveel mogelijk het schrijven van eigen methoden, dus maak voor deze opdracht eerst een methode `tekenMuiscoordinaten()` en roep deze aan in het hoofdprogramma. De parameters die deze methode mee moet krijgen zijn:

- de kleur van de tekst.
 - de x en y-coördinaat van de tekst in het grafische scherm.
- Denk zelf na over de returnwaarde die bij de methode hoort.

Traceren

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

```
int a = 3;
int b = 5;
int c = 1;
void setup() {
    int a = 10;
    b = 4;
    println("as = " + a);
    println("bs = " + b);
    println("as / bs= " + a / b);
    a = a + c;
}
void draw() {
    println("ad = " + a);
}
```

Huisje, boompje, dorp

In week 1 heb je de code geschreven voor het tekenen van een huisje en code voor een boom.

1. Definieer nu de methoden `tekenHuis()` en `tekenBoom()` resp. en verplaats de code naar de body van deze methoden. Zorg voor de juiste parameters en returnwaarden.
2. Gebruik deze methoden nu om jouw dorp te bouwen.

Methode voor elementenwissel

In de opgave *wissel binnen een array* heb je een programma geschreven die twee elementen in een 1-dimensionale array wisselde. Verplaats nu de code naar een methode `wisselElementen()`. De `wisselElementen` methode krijgt de index mee van de elementen die moeten worden gewisseld. De array mag je globaal houden.