

Taller de Proyectos Audiovisuales y multimedia II

Utilización STANDALONE P5.JS

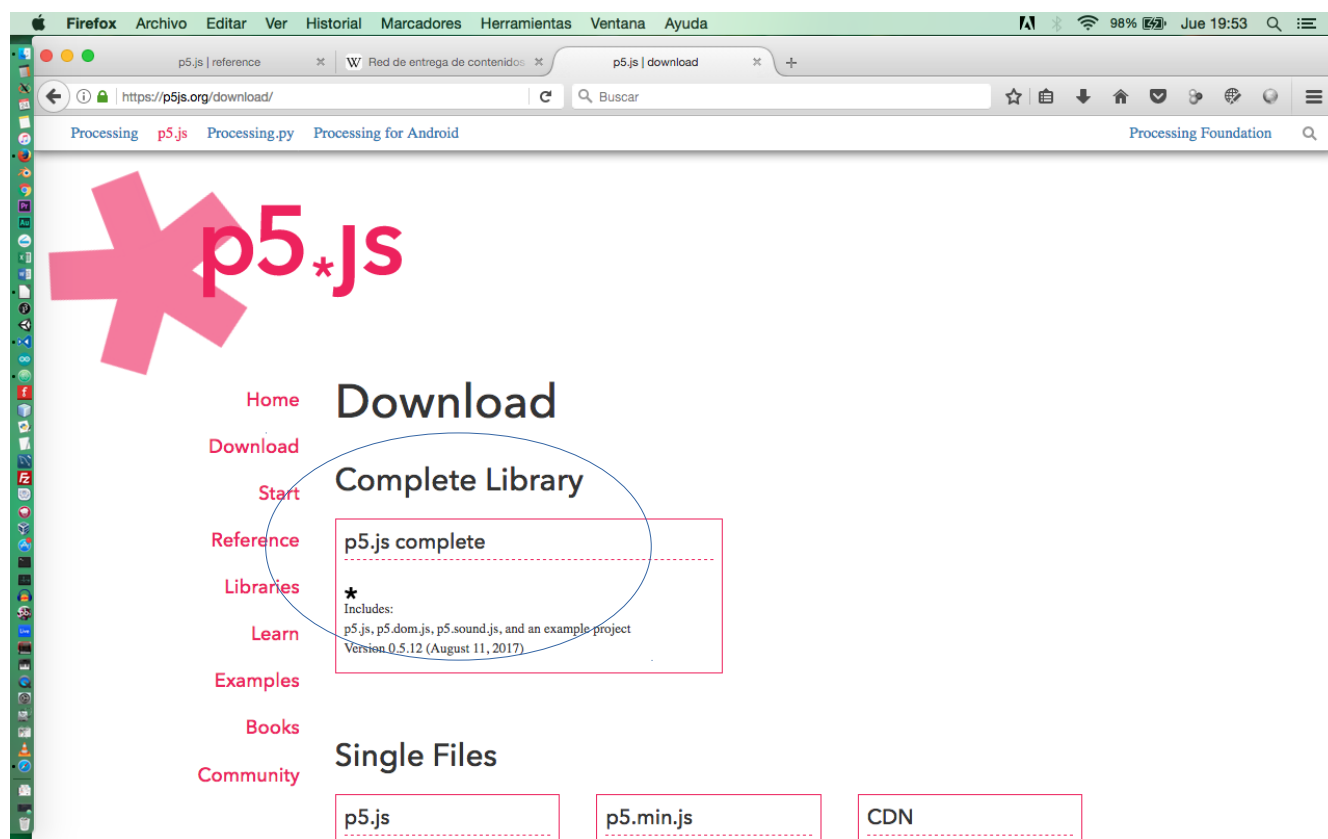
José Santorcuato Tapia

STANDALONE significa no se utilizan los servidores CDN(https://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_entrega_de_contenidos) para llamar a P5. Se utiliza P5 de manera local, es decir, alojada en algún lugar de nuestro equipo.

Ventajas: No requiere conexión a internet para correr.

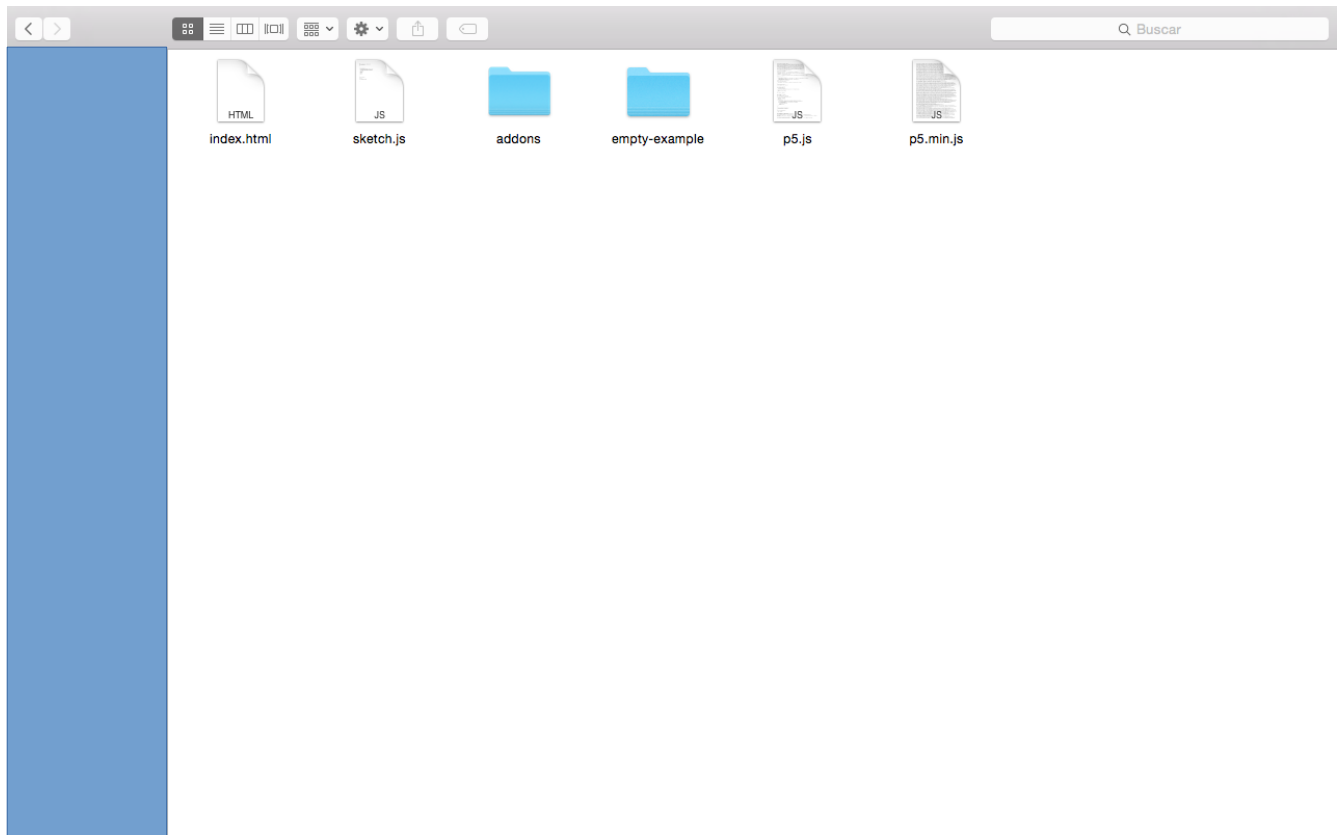
MANUAL

1.Descarga la versión complete de la librería <https://p5js.org/download/>

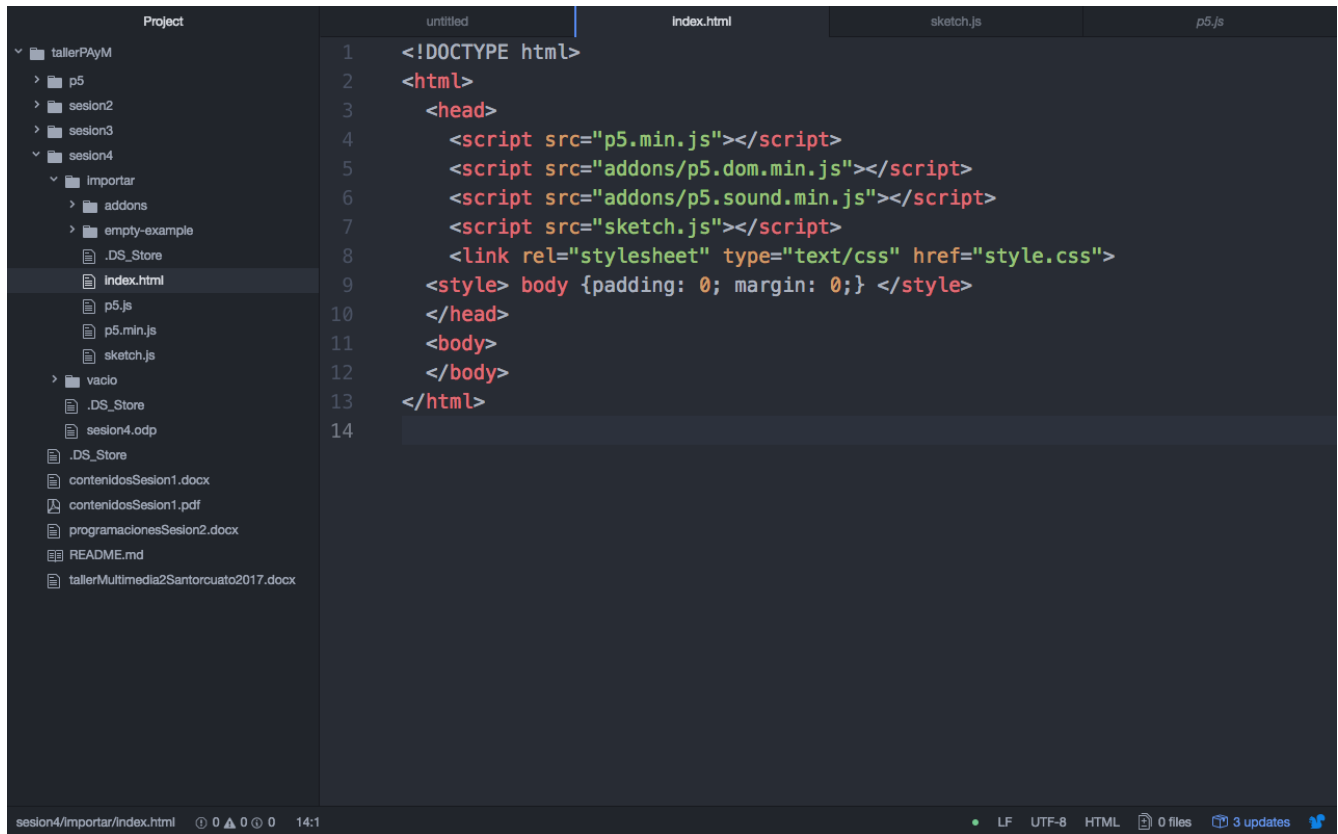


2. Descomprime la librería en tu escritorio o localhost

3.Ingresa a la carpeta recién descomprimida, se debe ver así



3. Edita el index.html, eliminaremos las referencias a los CDN y apuntaremos a raíz de la carpeta, tu archivo debe quedar así



```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <script src="p5.min.js"></script>
5     <script src="addons/p5.dom.min.js"></script>
6     <script src="addons/p5.sound.min.js"></script>
7     <script src="sketch.js"></script>
8     <link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css">
9     <style> body {padding: 0; margin: 0;} </style>
10  </head>
11  <body>
12  </body>
13 </html>
14
```

Ahora puedes ya editar con normalidad el sketch.js, ya no depende de conexión a internet el ejecutar la librería P5