

```
// einzeliger Kommentar, /* mehrzeiliger Kommentar */
let x;      # Deklaration
let x = 2;   # Deklaration und Zuweisung

# Allerlei
x = x + 1;   # Zuweisung
==, !=      # Gleichheit, Ungleichheit
&&, ||, !,   # boolesche Operatoren
true, false

# setup und draw
function setup() {
  createCanvas(400, 400);
}
function draw() {
  background(220);
}

# Systemvariablen
width, height # wie in createCanvas gesetzt
mouseX, mouseY, # mousePosition
frameCount    # Anzahl draw-Durchgänge

# Bedingte Anweisungen
if (x > width) {
  x = 0;
}
else {
  x = x + 1;
}

# for-Schleife
for (let i = 0; i < 20; i++) { # 20 zufällige Punkte
  point(random(0, 300), random(0, 300));
}

# Zeichnen
point(x,y);
line(x1,y1,x2,y2);
rect(x,y,breite,höhe);
ellipse(x,y,durchmesser,durchmesser);

# Farben
background(100);      # Grauwert
background(255,100,30); # RGB-Wert
background(farbe), stroke(farbe), fill(farbe);
```

```
strokeWeight(4); noStroke(); noFill();

# Zufall
randomSeed(42);
x = random(4,9) # x in [4,9)
x = int(random(4,9)) # ganze Zahl in [4,9)

# Text
textSize(16);
text('Bitte eine Zahl eingeben', 20, 40);

# Events
function mousePressed() {
  if (mouseButton === LEFT) { ... }
}

function keyPressed() {
  if (keyCode === RIGHT_ARROW) { ... }
  if (key.toLowerCase() === 'd') {...}
}
function keyReleased() {...}

# Keys
keyCode // Variable mit Code des letzten gedrückten keys
UP_ARROW, DOWN_ARROW, LEFT_ARROW, RIGHT_ARROW.

# Functions
function lala(x, y) {
  let z = x + y * 2
  return z;
}

# Arrays
let a = [];      # leeres Array
a=[-1,2,4];      # mit Werten initialisiertes Array
a.push(17);      # Array erweitern
a[4] = 3;        # Array an einer Stelle updaten
for (let i = 0; i < a.length; i++) { # Array durchlaufen
  a[i] = a[i] + 4;
}
```