

Table of Contents

1. [Prefacio \[Page 2\]](#)
 1. [Cómo este libro está organizado \[Page 3\]](#)
 2. [Para quién es este libro \[Page 3\]](#)
 3. [Convenciones usadas en este libro \[Page 3\]](#)
 4. [Usando los ejemplos de código \[Page 3\]](#)
 5. [Agradecimientos \[Page 3\]](#)
2. [Capítulo 1. Hola \[Page 4\]](#)
 1. [Bosquejo y prototipado \[Page 4\]](#)
 2. [Flexibilidad \[Page 4\]](#)
 3. [Gigantes \[Page 5\]](#)
 4. [Árbol familiar \[Page 5\]](#)
 5. [Únete \[Page 5\]](#)
3. [Capítulo 2. Empezando a programar \[Page 6\]](#)
 1. [Ambiente \[Page 6\]](#)
 2. [Descarga y configuración de archivos \[Page 6\]](#)
 3. [Tu primer programa \[Page 6\]](#)
 4. [Ejemplo 2-1: dibuja una elipse \[Page 7\]](#)
 5. [Ejemplo 2-2: hacer círculos \[Page 8\]](#)
 6. [La consola \[Page 8\]](#)
 7. [Creando un nuevo proyecto \[Page 8\]](#)
 8. [Ejemplos y referencia \[Page 9\]](#)
4. [Capítulo 3. Dibuja \[Page 10\]](#)
 1. [El lienzo \[Page 10\]](#)
 2. [Ejemplo 3-1: crea un lienzo \[Page 10\]](#)
 3. [Ejemplo 3-1: dibuja un punto \[Page 11\]](#)
 4. [Formas básicas \[Page 11\]](#)
 5. [Ejemplo 3-3: dibuja una línea \[Page 11\]](#)
 6. [Ejemplo 3-4: dibuja formas básicas \[Page 11\]](#)
 7. [Ejemplo 3-5: dibuja un rectángulo \[Page 11\]](#)
 8. [Ejemplo 3-6: dibuja una elipse \[Page 11\]](#)
 9. [Ejemplo 3-7: dibuja una parte de una elipse \[Page 12\]](#)
 10. [Ejemplo 3-8: dibuja con grados \[Page 12\]](#)
 11. [Ejemplo 3-9: usa angleMode \[Page 12\]](#)
 12. [Orden de dibujo \[Page 12\]](#)
 13. [Ejemplo 3-10: controla el orden tu código \[Page 13\]](#)
 14. [Ejemplo 3-11: ponlo en reversa \[Page 13\]](#)
 15. [Propiedades de las figuras \[Page 13\]](#)
 16. [Ejemplo 3-12: define el grosor del trazado \[Page 13\]](#)
 17. [Ejemplo 3-13: define los atributos del trazado \[Page 13\]](#)
 18. [Color \[Page 14\]](#)
 19. [Ejemplo 3-14: pinta con grises \[Page 14\]](#)
 20. [Ejemplo 3-15: controla el relleno y el color del trazado \[Page 14\]](#)
 21. [Ejemplo 3-16: dibuja con color \[Page 14\]](#)
 22. [Ejemplo 3-17: define la transparencia \[Page 15\]](#)

23. [Formas personalizadas \[Page 15\]](#)
24. [Ejemplo 3-18: dibuja una flecha \[Page 15\]](#)
25. [Ejemplo 3-19: cierra la brecha \[Page 15\]](#)
26. [Ejemplo 3-20: crea algunas criaturas \[Page 15\]](#)
27. [Comentarios \[Page 15\]](#)
28. [Robot 1: dibuja \[Page 16\]](#)
5. [Capítulo 4. Variables \[Page 17\]](#)
 1. [Primeras Variables \[Page 17\]](#)
 2. [Ejemplo 4-1: reusa los mismos valores \[Page 17\]](#)
 3. [Ejemplo 4-2: cambiar los valores \[Page 17\]](#)
 4. [Haciendo variables \[Page 17\]](#)

Prefacio

p5.js está inspirado y guiado por otro proyecto, que empezó hace 15 años. En el año 2001, Casey Reas y Ben Fry empezaron a trabajar en una nueva plataforma para hacer más fácil la programación de gráficos interactiva, la nombraron Processing. Ellos estaban frustrados por lo difícil que era escribir este tipo de software con los lenguajes que normalmente usaban (C++ y Java), y fueron inspirados por lo simple que era escribir programas interesantes con los lenguajes que usaban cuando niños (Logo y BASIC). Su mayor influencia fue Design by Numbers (DBN), un lenguaje que ellos estaban trabajando en mantenimiento y enseñando en ese tiempo (y que fue creado por su tutor de investigación, John Maeda). Con Processing, Ben y Casey estaban buscando una mejor manera de probar sus ideas en código, en vez de solo conversarlas o pasar demasiado tiempo programándolas en C++. Su otro objetivo era construir un lenguaje para enseñar cómo programar a estudiantes de diseño y de arte y también brindarles una manera más fácil de trabajar con gráficos a estudiantes más avanzados. Esta combinación es una desviación positiva de la manera en que comúnmente se enseña programación. Los nuevos usuarios empiezan concentrándose en gráficos e interacción en vez de estructuras de datos y resultados en forma de texto en la consola. A través de los años, Processing se ha transformado en una gran comunidad. Es usado en salas de clases en todo el mundo, en planes de estudios de artes, humanidades y ciencias de la computación, además de profesionales. Hace dos años, Ben y Casey se me acercaron con una pregunta: ¿cómo se vería Processing si funcionara en la web? p5.js empieza con el objetivo original de Processing, hacer que programar sea accesible para artistas, diseñadores, educadores y principiantes, y luego lo reinterpreta para la web actual usando Javascript y HTML. El desarrollo de p5.js ha sido como acercar mundos distintos. Para facilitar la transición a la Web de los usuarios de la existente comunidad de Processing, nos adherimos a la sintaxis y a las convenciones de Processing tanto como fuera posible. Sin embargo, p5.js está construido con Javascript, mientras que Processing está construido con un lenguaje llamado Java. Estos dos lenguajes tienen distintos patrones y funciones, así que a en ocasiones nos tuvimos que desviar de la sintaxis de Processing. También fue importante que p5.js fuera integrado sin problemas a las existentes características, herramientas y marcos de la web, para atraer usuarios familiarizados con la web pero novatos en programación creativa. Sintetizar todos estos factores fue un gran desafío, pero el objetivo de unir estos marcos proporcionó un camino claro a seguir en el desarrollo de p5.js. Una primera versión beta fue lanzada en agosto del 2014. Desde ese entonces, ha sido usado e integrado a programas de

estudios en todo el mundo. Existe un editor oficial de p5.js que está actualmente en desarrollo, y ya se ha avanzado en muchas nuevas características y librerías.

p5.js es un esfuerzo comunitario - cientos de personas han contribuido funciones esenciales, soluciones a errores, ejemplos, diseño, reflexiones y discusión. Pretendemos continuar la visión y el espíritu de la comunidad de Processing mientras la abrimos aún más en la Web.

Cómo este libro está organizado

Los capítulos de este libro están organizados de la siguiente manera:

Para quién es este libro

Este libro fue escrito para personas que quieren crear imágenes y programas interactivos simples a través de una casual y concisa introducción a la programación de computadores. Es para personas que quieren una ayuda para entender los miles de ejemplos de código en p5.js y los manuales de referencia disponibles en la web de manera gratuita. Introducción a p5.js no es un libro de referencia sobre programación. Como el título sugiere, te hará una introducción. Es para adolescentes, entusiastas, abuelos, y cualquier persona entremedio. Este libro es apropiado también para personas con experiencia en programación que quieren aprender los conceptos básicos sobre gráficas de computador interactivas. Introducción a p5.js contiene técnicas que pueden ser aplicadas a crear juegos, animaciones e interfaces.

Convenciones usadas en este libro

Las siguientes convenciones tipográficas son usadas en este libro:

Usando los ejemplos de código

El material complementario (ejemplos de código, ejercicios, etc.) está disponible para descarga.

Agradecimientos

Le agradecemos a Brian Jepson y Anna Kaziunas France por su gran energía, apoyo y visión.

No nos imaginamos este libro sin el ejemplo de Introducción a Arduino de Massimo Banzi. Este excelente libro de Massimo es el prototipo.

Capítulo 1. Hola

p5.js sirve para escribir software que produce imágenes, animaciones e interacciones. La intención es escribir una línea de código y que un círculo aparezca en la pantalla. Añade unas pocas líneas de código, y ahora el círculo sigue al ratón. Otra línea de código, y el círculo cambia de color cuando presionas el ratón. Le llamamos a esto bosquejar con código. Tú escribes una línea, luego añades otra, luego otra, y así. El resultado es el programa creado una pieza a la vez. Los cursos de programación típicamente se enfocan primero en estructura y teoría. Cualquier aspecto visual - una interfaz, una animación - es considerado un postre que solo puede ser disfrutado después de que terminas de comer tus vegetales, equivalente a varias semanas de estudiar algoritmos y métodos. A través de los años, hemos visto a muchos amigos tratar de tomar estos cursos, para luego abandonarlos después de la primera sesión o después de una muy larga y frustrante noche previa a la entrega de la primera tarea. Toda curiosidad inicial que tenían sobre hacer que el computador trabaje para ellos es perdida porque no pueden ver un camino claro entre lo que tienen que aprender al principio y lo que quieren crear.

p5.js ofrece una manera de programar a través de la creación de gráficas interactivas. Hay muchas maneras posibles de enseñar código, pero los estudiantes usualmente encuentran apoyo y motivación en retroalimentación visual inmediata. p5.js provee esta retroalimentación, y su énfasis en imágenes, prototipado y comunidad es discutido en las siguientes páginas.

Bosquejo y prototipado

Bosquejar es una manera de pensar, es jugueteo y rápido. El objetivo básico es explorar muchas ideas en un corto periodo de tiempo. En nuestro propio trabajo, usualmente empezamos bosquejando en papel y luego trasladando nuestros resultados a código. Las ideas para animación e interacción son usualmente bosquejadas como un guión gráfico con anotaciones. Después de hacer algunos bosquejos en software, las mejores ideas son seleccionadas y combinadas en prototipos. Es un proceso cíclico de hacer, probar y mejorar que va y viene entre papel y pantalla.

Flexibilidad

Tal como un cinturón de herramientas para software, p5.js consiste de muchas herramientas que funcionan juntas en diversas combinaciones. Como resultado, puede ser usado para exploraciones rápidas o para investigación en profundidad. Porque un programa hecho con p5.js puede ser tan corto como unas pocas líneas de código o tan largo como miles, existe espacio para crecimiento y variación. Las librerías de p5.js lo extienden a otros dominios incluyendo trabajar con sonido y la adición de botones, barras deslizadoras, cajas de entrada y captura de cámara con HTML.

Gigantes

Las personas han estado haciendo imágenes con computadores desde los años 1960s, y hay mucho que podemos aprender de esta historia. Por ejemplo, antes de que los computadores pudieran proyectar a pantallas CRT o LCD, se usaban grandes máquinas trazadoras para dibujar las imágenes. En la vida, todos nos paramos sobre hombros de gigantes, y los titanes para p5.js incluyen pensadores del diseño, gráfica computacional, arte, arquitectura, estadística y disciplinas intermedias. Dale un vistazo a Sketchpad (1963) por Ivan Sutherland, Dynabook (1968) por Alan Kay y otros artistas destacados en Artist and Computer (Harmony Books, 1976) por Ruth Leavitt. El ACM SIGGRAPH y Ars Electronica brindan atisbos fascinantes en la historia de la gráfica y el software.

Árbol familiar

Como los lenguajes humanos, los lenguajes de programación pertenecen a familias de lenguajes relacionados. p5.js es un dialecto de un lenguaje de programación llamado Javascript. La sintaxis del lenguaje es casi idéntica, pero p5.js añade características personalizadas relacionadas a gráficas e interacción y provee un acceso simple a características de HTML5 nativas que ya están soportadas por los navegadores web. Por estas características compartidas, aprender p5.js es un paso útil para aprender a programar en otros lenguajes y usar otras herramientas computacionales.

Únete

Miles de personas usan p5.js cada día. Como ellos, tú puedes descargar p5.js gratuitamente. Incluso tienes la opción de modificar el código de p5.js para que se adapte a tus necesidades. p5.js es un proyecto FLOSS (esto es, free/libre/open source software) y en el espíritu de esta comunidad, te alentamos a participar y compartir tus proyectos y tu conocimiento en línea en <http://p5js.org>.

Capítulo 2. Empezando a programar

Para sacar el máximo provecho de este libro, no basta con solo leerlo. Necesitas experimentar y practica. No puedes aprender a programar solamente leyendo - debes hacerlo. Para empezar, descarga p5.js y haz tu primer bosquejo.

Ambiente

Primero, necesitarás un editor de código. Un editor de código es similar a un editor de texto (como Bloc de notas), excepto que tiene una funcionalidad especial para editar código en vez de texto plano. Puedes usar cualquier editor que quieras, te recomendamos Atom y Brackets, ambos disponibles para descarga. También existe un editor oficial de p5.js en desarrollo. Si lo quieres usar, lo puedes descargar visitando <http://p5js.org/download> y seleccionando el botón que dice "Editor". Si estás usando el editor de p5.js, puedes saltar a la sección "Tu primer programa".

Descarga y configuración de archivos

Empieza por visitar <http://p5js.org/download> y selecciona "p5.js complete". Tras la descarga, haz doble click en el archivo .zip y arrastra el directorio a alguna ubicación en tu disco duro. Puede ser Archivos de programa o Documentos o simplemente tu Escritorio, pero lo importante es que el directorio p5 sea extraído de este archivo .zip. El directorio p5 contiene un proyecto de ejemplo con el que puedes empezar a trabajar. Abre tu editor de código. Luego abre el directorio llamado "empty-example" en tu editor de código. En la mayoría de los editores de código, puedes hacer esto seleccionando en el menú Archivo la opción Abrir, y luego seleccionando "empty-example". Ahora estás listo para empezar tu primer programa!

Tu primer programa

Cuando abras el directorio "empty-example", lo más probable es que veas una barra lateral con el nombre del directorio en la parte superior y una lista con los archivos contenidos en este directorio. Si haces click en alguno de estos archivos, verás los contenidos del archivo aparecer en el área principal.

Un bosquejo en p5.js está compuesto de unos cuantos lenguajes distintos usados en conjunto. HTML (HyperText Markup language) brinda la columna vertebral, enlazando todos los otros elementos en la página. Javascript (y la librería p5.js) te permiten crear gráficas interactivas que puedes mostrar en tu página HTML. A veces CSS (Cascading Style Sheets) es usado para definir elementos de estilo en la página HTML, pero no cubriremos esta materia en este libro.

Si revisas el archivo `index.html`, te darás cuenta que contiene un poco de código HTML. Este archivo brinda la estructura a tu proyecto, uniendo la librería `p5.js` y otro archivo llamado `sketch.js`, donde tú escribiras tu propio programa. El código que crea estos enlaces tiene esta apariencia:

No necesitas hacer nada en el código HTML en este momento - ya está configurado para ti. Luego, haz click en `sketch.js` y revisa el código:

El código plantilla contiene dos bloques, o funciones, `setup()` y `draw()`. Puedes poner tu código en cualquiera de los dos lugares, y cada uno tiene un propósito específico.

Cualquier código que esté involucrado en la definición del estado inicial de tu programa corresponde al bloque `setup()`. Por ahora, lo dejaremos vacío, pero más adelante en el libro, añadirás código aquí para especificar el tamaño de tu lienzo para tus gráficas, el peso de tu trazado o la velocidad de tu programa.

Cualquier código involucrado en realmente dibujar contenido a la pantalla (definir el color de fondo, dibujar figuras, texto o imágenes) será colocado en el bloque `draw()`. Es aquí donde empezarás a escribir tus primeras líneas de código.

Ejemplo 2-1: dibuja una elipse

Entre las llaves del bloque `draw()`, borra el texto `//put drawing code here` y reemplázalo con el siguiente:

```
background(204; ellipse(50, 50, 80, 80);
```

Tu programa entero deberá verse así:

Esta nueva línea de código significa "dibuja una elipse, con su centro 50 pixeles a la derecha desde el extremo izquierdo y 50 pixeles hacia abajo desde el extremo superior, con una altura y un ancho de 80 pixeles". Graba el código presionando Command-S, o desde el menú con File-Save.

Para ver el código corriendo, puedes abrir `index.html` en cualquier navegador web (como Chrome, Firefox o Safari). Navega al directorio "empty-example" en tu explorador de archivos y haz doble click en `index.html` para abrirlo. Otra alternativa es desde el navegador web, escoger Archivo-Abrir y seleccionar el archivo `index.html`.

Si has escrito todo correctamente, deberías ver un círculo en tu navegador. Si no lo ves, asegúrate de haber copiado correctamente el código de ejemplo. Los números tienen que estar entre paréntesis y tener comas entre ellos. La línea debe terminar con un punto coma.

Una de las cosas más difíciles sobre empezar a programar es que tienes que ser muy específico con la sintaxis. El software `p5.js` no es siempre suficientemente inteligente como

para entender lo que quieres decir, y puede ser muy exigente con la puntuación. Te acostumbrarás a esto con un poco de práctica.

A continuación, avanzaremos para hacer esto un poco más emocionante.

Ejemplo 2-2: hacer círculos

Borra el texto del ejemplo anterior, y prueba este. Graba tu código, y refresca (Command-R) index.html en tu navegador para verlo actualizado.

Este programa crea un lienzo para gráficas que tiene un ancho 480 pixeles y una altura de 120 pixeles, y luego empieza a dibujar círculos blancos en la posición de tu ratón. Cuando presionas un botón del ratón, el color del círculo cambia a negro. Explicaremos después y en detalle más de los elementos de este programa. Por ahora, corre el código, mueve el ratón y haz click para experimentarlo.

La consola

El navegador web tiene incluida una consola que puede ser muy útil para depurar programas. Cada navegador tiene una manera diferente de abrir la consola. Aquí están las instrucciones sobre cómo hacerlo con los navegadores más típicos:

Para abrir la consola en Chrome, desde el menú superior escoge View-Developer-Javascript Console

Con Firefox, desde el menú superior escoge Tools-Web-Developer-Web Console.

Usando Safari, necesitarás habilitar la funcionalidad antes de que puedas usarla. Desde el menú superior, selecciona Preferencias y luego haz click en la pestaña Avanzado y activa la casilla "Show develop menu in menu bar". Tras hacer esto, serás capaz de seleccionar Develop-Show Error Console.

En Internet Explorer, abre F12 Developer Tools, luego selecciona Console Tool.

Deberías ahora ver un recuadro en la parte inferior o lateral de tu pantalla. Si hay un error de digitación, aparecerá texto rojo explicando qué error es. Este texto puede a veces ser críptico, pero si revisas al lado derecho de la línea, estará el nombre del archivo y el número de la línea de código donde fue detectado el error. Ese es un lugar adecuado donde empezar a buscar errores en tu programa.

Creando un nuevo proyecto

Haz creado un bosquejo desde un ejemplo vacío, ¿pero cómo creas un nuevo proyecto? La manera más fácil de hacerlo es ubicando el directorio "empty-example" en tu explorador de

archivos y luego copiar y pegarlo para crear un segundo "empty-example". Puedes renombrar la carpeta a lo que quieras - por ejemplo, Proyecto 2.

Ahora puedes abrir este directorio en tu editor de código y empezar a hacer un nuevo bosquejo. Cuando quieras verlo en el navegador, abre el archivo `index.html` dentro de tu nuevo directorio Proyecto 2.

Siempre es una buena idea grabar tus bosquejos frecuentemente. Mientras estás probando cosas nuevas, graba tu bosquejo con diferentes nombres (Archivo-Guardar como), para que así siempre seas capaz de volver a versiones anteriores. Esto es especialmente útil si - o cuando - algo se rompe.

Nota

Un error común es estar editando un proyecto pero estar viendo otro en el navegador web, haciendo que no puedas ver los cambios que has hecho. Si te das cuenta que tu programa se ve igual a pesar de haber hecho cambios a tu código, revisa que estás viendo el archivo `index.html` correcto.

Ejemplos y referencia

Aprender cómo programar con p5.js involucra explorar mucho código: correr, alterar, romper y mejorarlo hasta que lo hayas reformulado en algo nuevo. Con esto en mente, el sitio web de p5.js tiene docenas de ejemplos que demuestran diferentes características de la librería. Visita la página de Ejemplos para verlos. Puedes jugar con ellos editando el código en la página y luego haciendo click en "Run". Los ejemplos están agrupados en distintas categorías según su función, como Forma, color, e imagen. Encuentra un tema que te interese en la lista y prueba un ejemplo.

Si ves una parte del programa con la que no estás familiarizado o sobre la que quieres aprender su funcionalidad, visita la referencia de p5.js.

La referencia de p5.js explica cada elemento de código con una descripción y ejemplos. Los programas en la Referencia son mucho más cortos (usualmente cuatro o cinco líneas) y más fáciles de seguir que los ejemplos de la página Learn. Ten en cuenta que estos ejemplos usualmente omiten `setup()` y `draw()` por simplicidad, pero estas líneas de código que ves deberán ser puestas dentro de uno de estos bloques para poder ser ejecutadas. Recomendamos mantener la página de Referencia abierta mientras estás leyendo este libro y mientras estás programando. Puede ser navegada por tema o usando la barra de búsqueda en la parte superior de la página.

La Referencia fue escrita con el principiante en mente, esperamos que sea clara y entendible. Estamos muy agradecidos de las personas que han visto errores y los han señalado. Si crees que puedes mejorar una entrada en la referencia o que has encontrado algún error, por favor haznos saber esto haciendo click en el link en la parte inferior de la página de referencia.

Capítulo 3. Dibuja

Al principio, dibujar en una pantalla de computador es como trabajar en papel cuadriculado. Parte como un procedimiento técnico cuidadoso, pero a medida que se introducen nuevos conceptos, dibujar formas simples con software se transforma en trabajar con animación e interacción. Antes de que hagamos este salto, tenemos que empezar por el principio.

Una pantalla de computador es una matriz de elementos de luz llamados pixeles. Cada pixel tiene una posición dentro de la matriz definida por coordenadas. Cuando creas un bosquejo en p5.js, lo puedes visualizar con un navegador web. Dentro de la ventana del navegador, p5.js crea un lienzo para dibujar, un área en la que se dibujan las gráficas. El lienzo puede ser del mismo tamaño que la ventana, o puede tener dimensiones distintas. El lienzo está usualmente posicionado en la esquina superior izquierda de tu ventana, pero lo puedes posicionar en otros lugares.

Cuando dibujas en el lienzo, la coordenada x es la distancia desde el borde izquierdo del lienzo y la coordenada y es la distancia desde el borde superior. Escribimos las coordenadas de un pixel así (x,y). Así que, si el lienzo es de 200 x 200 pixeles, la esquina superior izquierda es (0,0), el centro está en (100, 100) y la esquina inferior derecha es (199, 199). Estos números pueden parecer confusos, ¿por qué contamos de 0 a 199 en vez de 1 a 200? La respuesta es que en programación, usualmente contamos partiendo en 0 por qué es más fácil así hacer cálculos que veremos más adelante.

El lienzo

El lienzo es creado y las imágenes son dibujadas dentro de él a través de elementos de código llamados funciones. Las funciones son el bloque fundamental de un programa en p5.js. El comportamiento de una función está definido por sus parámetros. Por ejemplo, casi todos los programas en p5.js tienen una función `createCanvas()` que crea un lienzo para dibujar con un ancho y una altura específicos. Si tu programa no tiene una función `createCanvas()`, el lienzo creado por defecto tiene dimensiones de 100x100 pixeles.

Ejemplo 3-1: crea un lienzo

La función `createCanvas()` tiene dos parámetros, el primero define el ancho del lienzo para dibujar, el segundo define la altura. Para dibujar un lienzo que es de 800 pixeles de ancho y 600 pixeles de altura, escribe:

Corre esta línea de código para ver el resultado. Escribe diferentes valores para explorar las posibilidades. Trata con números muy pequeños y con números más grandes que las dimensiones de tu pantalla.

Ejemplo 3-1: dibuja un punto

Para definir el color de un solo pixel dentro del lienzo, usamos la función `point()`. Tiene dos parámetros que definen la posición: la coordenada `x`, seguida de la coordenada `y`. Para crear un pequeño lienzo y un punto en el centro de él, coordenada (240, 60), escribe:

Escribe un programa que pone un punto en cada esquina del lienzo para dibujar y uno en el centro. Luego trata de poner puntos consecutivos de manera vertical, horizontal y en líneas diagonales.

Formas básicas

`p5.js` incluye un grupo de funciones para dibujar formas básicas (ver la figura 3-1). Formas simples, como líneas, pueden ser combinadas para crear formas más complicadas como una hoja o una cara.

Para dibujar solo una línea, necesitamos cuatro parámetros: dos para el punto de inicio y dos para el final.

Ejemplo 3-3: dibuja una línea

Para dibujar una línea entre la coordenada (20, 50) y (420, 110), prueba:

Ejemplo 3-4: dibuja formas básicas

Siguiendo este patrón, un triángulo necesita seis parámetros y un cuadrilátero necesita ocho (un para cada punto):

Ejemplo 3-5: dibuja un rectángulo

Tanto rectángulos como elipses son definidos por cuatro parámetros: el primero y el segundo son las coordenadas `x` e `y` del punto ancla, el tercero es el ancho y el cuarto por la altura. Para dibujar un rectángulo (180, 60) con ancho de 220 pixeles y una altura de 40, usa la función `rect()` así:

Ejemplo 3-6: dibuja una elipse

Las coordenadas `x` e `y` para un rectángulo son la esquina superior izquierda, pero para una elipse son el centro de la figura. En este ejemplo, date cuenta que la coordenada `y` para la

primera elipse está fuera del lienzo. Los objetos pueden ser dibujados parcialmente (o enteramente) fuera del lienzo sin arrojar errores:

p5.js no tiene funciones distintas para hacer cuadrados y círculos. Para hacer estas figuras, usa el mismo valor para los parámetros de ancho y altura en las funciones `ellipse()` y `rect()`.

Ejemplo 3-7: dibuja una parte de una elipse

La función `arc()` dibuja una parte de una elipse:

El primer y segundo parámetro definen la ubicación, mientras que el tercero y el cuarto definen el ancho y la altura. El quinto parámetro define el ángulo de inicio y el sexto el ángulo de parada. Los ángulos están definidos en radianes, en vez de grados. Los radianes son medidas de ángulo basadas en el valor de π (3.14159). La figura 3-2 muestra cómo ambos están relacionados. Como se ve en este ejemplo, cuatro valores de radianes son usados tan frecuentemente que fueron agregados con nombres especiales como parte de p5.js. Los valores `PI`, `QUARTER_PI`, `HALF_PI` y `TWO_PI` pueden ser usados para reemplazar los valores en radianes de 180, 45, 90 y 360 grados.

Ejemplo 3-8: dibuja con grados

Si prefieres usar mediciones en grados, puedes convertir a radianes con la función `radians()`. Esta función toma un ángulo en grados y lo transforma en su correspondiente valor en radianes. El siguiente ejemplo es el mismo que el ejemplo 3-7, pero usa la función `radians()` para definir en grados los valores de inicio y final.

Ejemplo 3-9: usa `angleMode`

Alternativamente, puedes convertir tu bosquejo para que use grados en vez de radianes usando la función `angleMode()`. Esta función cambia todas las funciones que aceptan o retornan ángulos para que usen ángulos o radianes, basado en el parámetro de la función, en vez de que tú tengas que convertirlo. El siguiente ejemplo es el mismo que el 3-8, pero usa la función `angleMode(DEGREES)` para definir los valores en grados de inicio y final:

Orden de dibujo

Cuando un programa corre, el computador empieza por el principio y lee cada línea de código hasta que llega a la última línea y luego para.

Nota

Hay unas pocas excepciones a esto, como cuando cargas archivos externos, pero revisaremos esto más adelante. Por ahora, puedes asumir que cada línea correa en orden cuando dibujas.

Si quieres que una figura sea dibujada encima de todas las otras figuras, necesita estar después de las otras en el código.

Ejemplo 3-10: controla el orden tu código

Ejemplo 3-11: ponlo en reversa

Modifica el bosquejo invirtiendo el orden de `rect()` y `ellipse()` para ver el círculo encima del rectángulo:

Puedes pensar esto como pintar con brocha o hacer un collage. El último elemento que añades es el que está visible encima.

Propiedades de las figuras

Puedes querer tener más control de las figuras que dibujas, más allá de su posición y su tamaño. Para lograr esto, existe un conjunto de funciones que definen las propiedades de las figuras.

Ejemplo 3-12: define el grosor del trazado

El valor por defecto del grosor del trazado es de un pixel, pero esto puede ser cambiado con la función `strokeWeight()`. Un solo parámetro en la función `strokeWeight()` define el ancho de las líneas dibujadas.

Ejemplo 3-13: define los atributos del trazado

La función `strokeJoin()` cambia la forma en que las líneas se unen (y cómo se ven las esquinas), y la función `strokeCap()` cambia cómo las líneas son dibujadas en su inicio y su final:

La posición de las figuras como `rect()` y `ellipse()` son controladas por las funciones `rectMode()` y `ellipseMode()`. Revisa la referencia de `p5.js` para ver ejemplos de cómo posicionar rectángulos según su centro (en vez de su esquina superior izquierda), o de cómo dibujar elipses desde su esquina superior izquierda como los rectángulos.

Cuando cualquiera de estos atributos es definido, todas las figuras dibujadas posteriormente son afectadas. Como se ve en el ejemplo 3-12, pon atención en cómo el segundo y tercer círculo tienen el mismo grosor de trazado, incluso cuando el grosor es definido solo una vez antes de que ambos sean dibujados.

Fíjate que la línea de código `strokeWeight(12)` aparece en el bloque de `setup()` en vez de en `draw()`. Esto es porque no cambia durante la duración de nuestro programa, así que podemos definirlo sólo una vez durante `setup()`. Esto es mayoritariamente por organización; poner la línea en `draw()` tendría el mismo efecto visualizar

Color

Todas las figuras hasta el momento han sido rellenas de color blanco con borde negro. Para cambiar esto, usa las funciones `fill()` y `stroke()`. Los valores de los parámetros varían entre 0 y 255, donde 255 es blanco, 128 es gris medio y 0 es negro. En la figura 3-3 se muestra cómo los valores entre 0 y 255 corresponden a diferentes niveles de gris. La función `background()` que hemos visto en ejemplos anteriores funciona de la misma manera, excepto que en vez de definir el color de relleno o de trazado para dibujar, define el color del fondo del lienzo.

Ejemplo 3-14: pinta con grises

Este ejemplo muestra tres diferentes valores de gris en un fondo negro:

Ejemplo 3-15: controla el relleno y el color del trazado

Puedes usar la función `noStroke()` para deshabilitar el trazado para que no se dibuje el borde, y puedes deshabilitar el relleno de una figura con `noFill()`:

Ten cuidado de no deshabilitar el relleno y el trazado al mismo tiempo, como lo hicimos en el ejemplo anterior, porque nada será dibujada en la pantalla.

Ejemplo 3-16: dibuja con color

Para ir más allá de la escala de grises, usa tres parámetros para especificar los componentes de color rojo, verde y azul. Como este libro está impreso en blanco y negro, sólo verás valores grises aquí. Corre el código para revelar los colores:

Los colores en el ejemplo son referidos como color RGB, porque es cómo los computadores definen el color en la pantalla. Los tres números definen los valores de rojo, verde y azul, y

varían entre 0 y 255 de la misma forma que los valores de gris. Estos tres números son los parámetros para tus funciones de `background()`, `fill()` y `stroke()`.

Ejemplo 3-17: define la transparencia

Al añadir un cuarto parámetro a `fill()` o a `stroke()`, puedes controlar la transparencia. Este cuarto parámetro es conocido como el valor alpha, y también varía entre 0 y 255 para definir el monto de transparencia. El valor 0 define el color como totalmente transparente (no será mostrado en la pantalla), el valor 255 es enteramente ópaco, y los valores entre estos extremos hacen que los colores se mezclen en la pantalla.

Formas personalizadas

No estás limitado a usar estas formas geométricas básicas - puedes dibujar nuevas formas conectando una serie de puntos.

Ejemplo 3-18: dibuja una flecha

La función `beginShape()` señala el comienzo de una nueva figura. La función `vertex()` es usada para definir cada par de coordenadas (x,y) de la figura. Finalmente, `endShape()` señala que la figura está completa:

Ejemplo 3-19: cierra la brecha

Cuando corres el ejemplo 3-18, verás que el primer y el último punto no están conectados. Para hacer esto, añade la palabra `CLOSE` como parámetro a la función `endShape`, así:

Ejemplo 3-20: crea algunas criaturas

El poder de definir figuras con `vertex()` es la habilidad de hacer figuras con bordes complejos. `p5.js` puede dibujar miles y miles de líneas al mismo tiempo para llenar la pantalla con figuras fantásticas que emanan de tu imaginación. Un ejemplo modesto pero más complejo es presentado a continuación:

Comentarios

Los ejemplos en este capítulo usan doble barra (`//`) al final de una línea para añadir comentarios al código. Los comentarios son una parte de los programas que son ignorados cuando el programa corre. Son útiles para hacer notas para ti mismo que expliquen lo que

está pasando en el código. Si otras personas están leyendo tu código, los comentarios son especialmente importantes para ayudarles a entender tu proceso.

Los comentarios son también especialmente útiles para un número de diferentes opciones, como tratar de escoger el color correcto. Así que, por ejemplo, podríamos estar tratando de encontrar el rojo preciso que queremos para una elipse:

Ahora supón que quieres probar un rojo distinto, pero no quieres perder el antiguo. Puedo copiar y pegar la línea, hacer un cambio y luego comentar la línea de código antigua:

Poner `//` al principio de una línea temporalmente la anula. O puedo remover `//` y escribirlo al inicio de otra línea si quiero probarlo de nuevo.

Mientras trabajas con bosquejos de p5.js, te encontrarás a ti mismo creando docenas de iteraciones de ideas; usar comentarios para hacer notas o para deshabilitar líneas de códigos puede ayudarte a mantener registro de tus múltiples opciones.

Robot 1: dibuja

Ella es P5, la robot de p5.js. Hay 10 diferentes programas para dibujarla y animarla en este libro - cada uno explora una idea de programación diferente. El diseño de P5 está inspirado en Sputnik I (1957), Shakey del Stanford Research Institute (1966 - 1972), el dron luchador en la película Dune (1984) de David Lynch y HAL 9000 de 2001: Una odisea en el espacio (1968), entre otros robots favoritos.

El primer programa de robot usa las funciones de dibujo introducidas anteriormente en este capítulo. Los parámetros de las funciones `fill()` y `stroke()` definen los valores de la escala de grises. Las funciones `line()`, `ellipse()` y `rect()` definen las formas que crean el cuello, las antenas, el cuerpo y la cabeza de la robot. Para familiarizarse mejor con las funciones, corre el programa y cambia los valores para rediseñar el robot:

Capítulo 4. Variables

Una variable guarda un valor en memoria para que pueda ser usado posteriormente en un programa. Una variable puede ser usada muchas veces dentro del mismo programa, y el valor puede ser fácilmente modificado mientras el programa está corriendo.

Primeras Variables

La razón principal por la que usamos variables es para evitar repetirnos en el código. Si estás escribiendo el mismo número una y otra vez, considera usar una variable para que tu código sea más general y más fácil de actualizar.

Ejemplo 4-1: reusa los mismos valores

Por ejemplo, cuando haces variables la coordenada *y* y el diámetro para los tres círculos en este ejemplo, los mismos valores son usados para cada elipse:

Ejemplo 4-2: cambiar los valores

Simplemente cambiar las variables *y* y *d* entonces altera las tres elipses:

Sin las variables, necesitarías cambiar la coordenada *y* usada en el código tres veces y la del diámetro seis veces. Cuando comparas los ejemplos 4-1 y 4-2, revisa cómo todas las líneas son iguales, excepto las dos primeras líneas con variables que son diferentes. Las variables te permiten separar las líneas de código que cambian de las que no cambian, lo que hace que los programas sean fáciles de modificar. Por ejemplo, si pones las variables que controlan colores y tamaños en un lugar, entonces puedes explorar diferentes opciones visuales enfocándote en sólo unas pocas líneas de código.

Haciendo variables

Cuando haces tus propias variables, puedes determinar el nombre y el valor. Tú decides cómo se llama la variable. Escoge un nombre que sea informativo sobre lo que está almacenado en la variable, pero que sea consistente y no muy largo. Por ejemplo, el nombre de variable "radio" es mucho más claro que "r" cuando lo lees posteriormente en tu código.

Las variables primero deben ser declaradas, lo que reserva espacio en la memoria del computador para guardar la información. Cuando declaras una variable, usas la palabra *var*, para indicar que estás creando una nueva variable, seguida del nombre. Después de que el nombre es fijado, un valor puede ser asignado a la variable:

Este código hace lo mismo, pero es más corto:

Los caracteres `var` son incluidos en la línea de código que declara la variable, pero no son escritos de nuevo. Cada vez que `var` es escrito antes que el nombre de una variable, el computador piensa que estás tratando de declarar una nueva variable. No puedes tener dos variables con el mismo nombre en la misma sección del programa (Apéndice C), o el programa podría comportarse extrañamente: