

Table of Contents

1. [Prefacio \[Page 5\]](#)
 1. [Cómo este libro está organizado \[Page 6\]](#)
 2. [Para quién es este libro \[Page 6\]](#)
 3. [Convenciones usadas en este libro \[Page 6\]](#)
 4. [Usando los ejemplos de código \[Page 6\]](#)
 5. [Agradecimientos \[Page 7\]](#)
2. [Capítulo 1. Hola \[Page 8\]](#)
 1. [Bosquejo y prototipado \[Page 8\]](#)
 2. [Flexibilidad \[Page 8\]](#)
 3. [Gigantes \[Page 9\]](#)
 4. [Árbol familiar \[Page 9\]](#)
 5. [Únete \[Page 9\]](#)
3. [Capítulo 2. Empezando a programar \[Page 10\]](#)
 1. [Ambiente \[Page 10\]](#)
 2. [Descarga y configuración de archivos \[Page 10\]](#)
 3. [Tu primer programa \[Page 10\]](#)
 1. [Ejemplo 2-1: dibuja una elipse \[Page 11\]](#)
 2. [Ejemplo 2-2: hacer círculos \[Page 12\]](#)
 4. [La consola \[Page 12\]](#)
 5. [Creando un nuevo proyecto \[Page 13\]](#)
 6. [Ejemplos y referencia \[Page 13\]](#)
4. [Capítulo 3. Dibuja \[Page 15\]](#)
 1. [El lienzo \[Page 15\]](#)
 2. [Ejemplo 3-1: crea un lienzo \[Page 15\]](#)
 3. [Ejemplo 3-2: dibuja un punto \[Page 16\]](#)
 4. [Formas básicas \[Page 16\]](#)
 5. [Ejemplo 3-3: dibuja una línea \[Page 16\]](#)
 6. [Ejemplo 3-4: dibuja formas básicas \[Page 17\]](#)
 7. [Ejemplo 3-5: dibuja un rectángulo \[Page 17\]](#)
 8. [Ejemplo 3-6: dibuja una elipse \[Page 17\]](#)
 9. [Ejemplo 3-7: dibuja una parte de una elipse \[Page 18\]](#)
 10. [Ejemplo 3-8: dibuja con grados \[Page 18\]](#)
 11. [Ejemplo 3-9: usa angleMode \[Page 19\]](#)
 12. [Orden de dibujo \[Page 19\]](#)
 13. [Ejemplo 3-10: controla el orden tu código \[Page 20\]](#)
 14. [Ejemplo 3-11: ponlo en reversa \[Page 20\]](#)
 15. [Propiedades de las figuras \[Page 20\]](#)
 16. [Ejemplo 3-12: define el grosor del trazado \[Page 21\]](#)
 17. [Ejemplo 3-13: define los atributos del trazado \[Page 21\]](#)
 18. [Color \[Page 22\]](#)
 19. [Ejemplo 3-14: pinta con grises \[Page 22\]](#)
 20. [Ejemplo 3-15: controla el relleno y el color del trazado \[Page 23\]](#)
 21. [Ejemplo 3-16: dibuja con color \[Page 23\]](#)
 22. [Ejemplo 3-17: define la transparencia \[Page 24\]](#)

23. [Formas personalizadas \[Page 24\]](#)
24. [Ejemplo 3-18: dibuja una flecha \[Page 24\]](#)
25. [Ejemplo 3-19: cierra la brecha \[Page 25\]](#)
26. [Ejemplo 3-20: crea algunas criaturas \[Page 25\]](#)
27. [Comentarios \[Page 26\]](#)
28. [Robot 1: dibuja \[Page 27\]](#)
5. [Capítulo 4. Variables \[Page 30\]](#)
 1. [Primeras variables \[Page 30\]](#)
 2. [Ejemplo 4-1: reusa los mismos valores \[Page 30\]](#)
 3. [Ejemplo 4-2: cambiar los valores \[Page 30\]](#)
 4. [Haciendo variables \[Page 31\]](#)
 5. [Variables de p5.js \[Page 32\]](#)
 6. [Ejemplo 4-3: ajusta el lienzo, observa lo que sucede \[Page 32\]](#)
 7. [Un poco de matemáticas \[Page 32\]](#)
 8. [Ejemplo 4-4: aritmética básica \[Page 33\]](#)
 9. [Repetición \[Page 34\]](#)
 10. [Ejemplo 4-5: haz lo mismo una y otra vez \[Page 34\]](#)
 11. [Ejemplo 4-6: usa un for loop \[Page 35\]](#)
 12. [Ejemplo 4-7: entrena tus músculos para hacer for loops \[Page 36\]](#)
 13. [Ejemplo 4-8: desplegando las líneas \[Page 36\]](#)
 14. [Ejemplo 4-9: modificando las líneas \[Page 36\]](#)
 15. [Ejemplo 4-10: anidando un for loop dentro de otro \[Page 37\]](#)
 16. [Ejemplo 4-11: filas y columnas \[Page 37\]](#)
 17. [Ejemplo 4-12: alfileres y líneas \[Page 38\]](#)
 18. [Ejemplo 4-13: Puntos semitono \[Page 38\]](#)
 19. [Robot 2: variables \[Page 39\]](#)
6. [Capítulo 5. Respuesta \[Page 41\]](#)
 1. [Una vez y para siempre \[Page 41\]](#)
 2. [Ejemplo 5-1: la función draw\(\) \[Page 41\]](#)
 3. [Ejemplo 5-2: la función setup\(\) \[Page 41\]](#)
 4. [Ejemplo 5-3: setup\(\), te presento a draw\(\) \[Page 42\]](#)
 5. [Seguir \[Page 43\]](#)
 6. [Ejemplo 5-4: seguir al ratón \[Page 43\]](#)
 7. [Ejemplo 5-5: el punto te persigue \[Page 43\]](#)
 8. [Ejemplo 5-6: dibuja de forma continua \[Page 44\]](#)
 9. [Ejemplo 5-7: define el grosor sobre la marcha \[Page 44\]](#)
 10. [Ejemplo 5-8: el suavizado lo hace \[Page 45\]](#)
 11. [Ejemplo 5-9: suaviza las líneas \[Page 45\]](#)
 12. [Click \[Page 46\]](#)
 13. [Ejemplo 5-10: haz click con el ratón \[Page 46\]](#)
 14. [Nota \[Page 47\]](#)
 15. [Ejemplo 5-11: detección de no clickeado \[Page 47\]](#)
 16. [Ejemplo 5-12: Múltiples botones del ratón \[Page 48\]](#)
 17. [Ubicación \[Page 49\]](#)
 18. [Ejemplo 5-13: encuentra el cursos \[Page 49\]](#)
 19. [Ejemplo 5-14: los bordes de un círculo \[Page 50\]](#)
 20. [Ejemplo 5-15: Los bordes de un rectángulo \[Page 50\]](#)

21. [Tipo \[Page 51\]](#)
22. [Ejemplo 5-16: presiona una tecla \[Page 51\]](#)
23. [Ejemplo 5-17: dibuja algunas letras \[Page 52\]](#)
24. [Ejemplo 5-18: revisar diferentes teclas \[Page 52\]](#)
25. [Ejemplo 5-19: mover con las flechas \[Page 53\]](#)
26. [Toque \[Page 53\]](#)
27. [Ejemplo 5-20: toca la pantalla \[Page 54\]](#)
28. [Ejemplo 5-21: rastrea el dedo \[Page 54\]](#)
29. [Mapeo \[Page 54\]](#)
30. [Ejemplo 5-22: mapeo de valores a un rango \[Page 55\]](#)
31. [Ejemplo 5-23: Mapeo con la función map\(\) \[Page 55\]](#)
32. [Robot 3: respuesta \[Page 56\]](#)
7. [Capítulo 6. Trasladar, rotar, escalar \[Page 58\]](#)
 1. [Traslación \[Page 58\]](#)
 2. [Ejemplo 6-1: trasladando la ubicación \[Page 58\]](#)
 3. [Ejemplo 6-2: múltiples traslados \[Page 58\]](#)
 4. [Rotación \[Page 59\]](#)
 5. [Ejemplo 6-3: rotación de la esquina \[Page 59\]](#)
 6. [Ejemplo 6-4: rotación del centro \[Page 60\]](#)
 7. [Ejemplo 6-5: traslación, después rotación \[Page 60\]](#)
 8. [Ejemplo 6-6: rotación, después traslación \[Page 61\]](#)
 9. [Nota \[Page 61\]](#)
 10. [Ejemplo 6-7: un brazo articulado \[Page 61\]](#)
 11. [Escalar \[Page 62\]](#)
 12. [Ejemplo 6-8: escalamiento \[Page 62\]](#)
 13. [Ejemplo 6-9: manteniendo los trazos constantes \[Page 63\]](#)
 14. [Push y pop \[Page 63\]](#)
 15. [Ejemplo 6-10: aislando transformaciones \[Page 63\]](#)
 16. [Nota \[Page 64\]](#)
 17. [Robot 4: trasladar, rotar, escalar \[Page 64\]](#)
8. [Capítulo 7. Media \[Page 66\]](#)
 1. [Nota \[Page 66\]](#)
 2. [Nota \[Page 66\]](#)
 3. [Images \[Page 67\]](#)
 4. [Ejemplo 7-1: carga una imagen \[Page 67\]](#)
 5. [Ejemplo 7-2: carga más imágenes \[Page 68\]](#)
 6. [Ejemplo 7-3: mover las imágenes con el ratón \[Page 68\]](#)
 7. [Nota \[Page 69\]](#)
 8. [Ejemplo 7-4: transparencia con GIF \[Page 69\]](#)
 9. [Ejemplo 7-5: transparencia con PNG \[Page 70\]](#)
 10. [Ejemplo 7-6: mostrar una imagen SVG \[Page 70\]](#)
 11. [Nota \[Page 70\]](#)
 12. [Asincronicidad \[Page 71\]](#)
 13. [Ejemplo 7-7: demostrando la Asincronicidad \[Page 71\]](#)
 14. [Ejemplo 7-8: cargando con un callback \[Page 72\]](#)
 15. [Fuentes de letras \[Page 72\]](#)
 16. [Ejemplo 7-9: dibujando con fuentes \[Page 72\]](#)

17. [Ejemplo 7-10: usar una fuente de la web \[Page 73\]](#)
18. [Ejemplo 7-11: define el trazado del texto y el relleno \[Page 74\]](#)
19. [Ejemplo 7-12: dibuja el texto en un recuadro \[Page 74\]](#)
20. [Ejemplo 7-13: guardar el texto en una variable \[Page 75\]](#)
21. [Robot 5: media \[Page 75\]](#)
9. [Capítulo 8. Movimiento \[Page 77\]](#)
 1. [Cuadros \[Page 77\]](#)
 2. [Ejemplo 8-1: ve la tasa de cuadros \[Page 77\]](#)
 3. [Ejemplo 8-2: define la tasa de cuadros \[Page 77\]](#)
 4. [Nota: \[Page 78\]](#)
 5. [Velocidad y dirección \[Page 78\]](#)
 6. [Ejemplo 8-3: mueve una figura. \[Page 78\]](#)
 7. [Ejemplo 8-4: dar la vuelta \[Page 78\]](#)
 8. [Ejemplo 8-5: rebota contra la pared \[Page 79\]](#)
 9. [Posiciones intermedias \(tweening\) \[Page 80\]](#)
 10. [Ejemplo 8-6: calcula las posiciones intermedias \[Page 80\]](#)
 11. [Aleatorio \[Page 81\]](#)
 12. [Ejemplo 8-7: genera valores aleatorios \[Page 81\]](#)
 13. [Ejemplo 8-8: dibuja aleatoriamente \[Page 81\]](#)
 14. [Ejemplo 8-9: mueve figuras aleatoriamente \[Page 82\]](#)
 15. [Nota \[Page 83\]](#)
 16. [Temporizadores \[Page 83\]](#)
 17. [Ejemplo 8-10: el tiempo pasa \[Page 83\]](#)
 18. [Ejemplo 8-11: gatillando eventos temporizados \[Page 83\]](#)
 19. [Circular \[Page 84\]](#)
 20. [Ejemplo 8-12: valores de la onda sinusoidal \[Page 84\]](#)
 21. [Ejemplo 8-13: movimiento de una onda sinusoidal \[Page 85\]](#)
 22. [Ejemplo 8-14: movimiento circular \[Page 85\]](#)
 23. [Ejemplo 8-15: espirales \[Page 86\]](#)
10. [Capítulo 9. Funciones \[Page 89\]](#)
 1. [Funciones básicas \[Page 89\]](#)
 2. [Ejemplo 9-1: tira los dados \[Page 89\]](#)
 3. [Ejemplo 9-2: otra manera de tirar los dados \[Page 90\]](#)
 4. [Hacer una función \[Page 91\]](#)
 5. [Ejemplo 9-3: dibuja la lechuza \[Page 91\]](#)
 6. [Ejemplo 9-4: Dos son compañía \[Page 91\]](#)
 7. [Ejemplo 9-5: una función lechuza \[Page 93\]](#)
 8. [Ejemplo 9-6: aumentando la población \[Page 94\]](#)
 9. [Ejemplo 9-7: lechuzas de diferentes tamaños \[Page 94\]](#)
 10. [Valores de retorno \[Page 95\]](#)
 11. [Ejemplo 9-8: retorna un valor \[Page 96\]](#)
 12. [Robot 7: funciones \[Page 96\]](#)
11. [Capítulo 10. Objetos \[Page 98\]](#)
 1. [Propiedades y métodos \[Page 98\]](#)
 2. [Define un Constructor \[Page 99\]](#)
 3. [Crea objetos \[Page 102\]](#)
 4. [Ejemplo 10-1: haz un objeto \[Page 102\]](#)

5. [Ejemplo 10-2: haz múltiples objetos \[Page 103\]](#)
6. [Robot 8: objetos \[Page 104\]](#)
12. [Capítulo 11. Arreglos \[Page 106\]](#)
 1. [De variables a arreglos \[Page 106\]](#)
 2. [Ejemplo 11-1: muchas variables \[Page 106\]](#)
 3. [Ejemplo 11-2: demasiadas variables \[Page 106\]](#)
 4. [Ejemplo 11-3: arreglos, no variables \[Page 107\]](#)
 5. [Construir un arreglo \[Page 108\]](#)
 6. [Nota \[Page 108\]](#)
 7. [Ejemplo 11-4: declara y asigna un arreglo \[Page 109\]](#)
 8. [Ejemplo 11-5: asigna valores en un arreglo en una pasada \[Page 109\]](#)
 9. [Nota \[Page 109\]](#)
 10. [Ejemplo 11-6: revisitando el primer ejemplo \[Page 109\]](#)
 11. [Repetición y arreglos \[Page 110\]](#)
 12. [Ejemplo 11-7: llenando un arreglo con un for loop \[Page 110\]](#)
 13. [Ejemplo 11-8: seguir la trayectoria del ratón \[Page 111\]](#)
 14. [Arreglos de objetos \[Page 112\]](#)
 15. [Ejemplo 11-9: administrando varios objetos \[Page 112\]](#)
 16. [Ejemplo 11-10: secuencias de imágenes \[Page 113\]](#)
 17. [Robot 9: arreglos \[Page 114\]](#)

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:

```
<script language="javascript" type="text/javascript"
src="../p5.js"></script>
<script language="javascript" type="text/javascript"
src="sketch.js"></script>
```

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:

```
function setup() {
  // put setup code here
}

function draw() {
  // put drawing code here
}
```

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:

```
function setup() {  
  createCanvas(800, 600);  
}
```

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 3-2: 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:

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
}  
  
function draw() {  
  background(204);  
  point(240, 60);  
}
```

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:

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
}  
  
function draw() {  
  background(204);  
  line(20, 50, 420, 110);  
}
```


Ejemplo 3-4: dibuja formas básicas

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

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
}  
  
function draw() {  
  background(204);  
  quad(158, 55, 199, 14, 392, 66, 351, 107);  
  triangle(347, 54, 392, 9, 392, 66);  
  triangle(158, 55, 290, 91, 290, 112);  
}
```

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:

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
}  
  
function draw() {  
  background(204);  
  rect(180, 60, 220, 40);  
}
```

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:

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
}  
  
function draw() {
```

```
background(204);
ellipse(278, -100, 400, 400);
ellipse(120, 100, 110, 110);
ellipse(412, 60, 18, 18);
}
```

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:

```
function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  arc(90, 60, 80, 80, 0, HALF_PI);
  arc(190, 60, 80, 80, 0, PI + HALF_PI);
  arc(290, 60, 80, 80, PI, TWO_PI+HALF_PI);
  arc(390, 60, 80, 80, QUARTER_PI, PI+QUARTER_PI);
}
```

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 pi (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:

```
function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}
```

```
function draw() {
  background(204);
  arc(90, 60, 80, 80, 0, radians(90));
  arc(190, 60, 80, 80, 0, radians(270));
  arc(290, 60, 80, 80, radians(180), radians(450));
  arc(390, 60, 80, 80, radians(45), radians(225));
}
```

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:

```
function setup() {
  createCanvas(480, 120);
  angleMode(DEGREES);
}

function draw() {
  background(204);
  arc(90, 60, 80, 80, 0, 90);
  arc(190, 60, 80, 80, 0, 270);
  arc(290, 60, 80, 80, 180, 450);
  arc(390, 60, 80, 80, 45, 225);
}
```

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 corre 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

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
}  
  
function draw() {  
  background(204);  
  ellipse(140, 0, 190, 190);  
  // The rectangle draws on top of the ellipse  
  // because it comes after in the code  
  rect(160, 30, 260, 20);  
}
```

Ejemplo 3-11: ponlo en reversa

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

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
}  
  
function draw() {  
  background(204);  
  rect(160, 30, 260, 20);  
  // The ellipse draws on top of the rectangle  
  // because it comes after in the code  
  ellipse(140, 0, 190, 190);  
}
```

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:

```
function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  ellipse(75, 60, 90, 90);
  strokeWeight(8); //stroke weight to 8 pixels
  ellipse(175, 60, 90, 90);
  ellipse(279, 60, 90, 90);
  strokeWeight(20); //stroke weight to 20 pixels
  ellipse(389, 60, 90, 90);
}
```

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:

```
function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  strokeJoin(ROUND); // Round the stroke corners
  rect(40, 25, 70, 70);
  strokeJoin(BEVEL); // Bevel the stroke corners
  rect(140, 25, 70, 70);
  strokeCap(SQUARE); // Square the line endings
  line(270, 25, 340, 95);
  strokeCap(ROUND); // Round the line endings
  line(350, 25, 420, 95);
}
```

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:

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
}  
  
function draw() {  
  background(0);           // Black  
  fill(204);                // Light gray  
  ellipse(132, 82, 200, 200); // Light gray circle  
  fill(153);                // Medium gray  
  ellipse(228, -16, 200, 200); // Medium gray circle  
  fill(102);                // Dark gray  
  ellipse(268, 118, 200, 200); // Dark gray circle  
}
```

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()`:

```
function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  fill(153);                // Medium gray
  ellipse(132, 82, 200, 200); // Gray circle
  noFill();                 // Turn off fill
  ellipse(228, -16, 200, 200); // Outline circle
  noStroke();               // Turn off stroke
  ellipse(268, 118, 200, 200); // Doesn't draw
}
```

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:

```
function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(0, 25, 51); // Dark blue color
  fill(255, 0, 0);       // Red color
  ellipse(132, 82, 200, 200); // Red circle
  fill(0, 255, 0);       // Green color
  ellipse(228, -16, 200, 200); // Green circle
  fill(0, 0, 255);       // Blue color
  ellipse(268, 118, 200, 200); // Blue circle
}
```

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:

```
function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(204, 226, 225); // Light blue color
  fill(255, 0, 0, 160);      // Red color
  ellipse(132, 82, 200, 200); // Red circle
  fill(0, 255, 0, 160);      // Green color
  ellipse(228, -16, 200, 200); // Green circle
  fill(0, 0, 255, 160);      // Blue color
  ellipse(268, 118, 200, 200); // Blue circle
}
```

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:

```
function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
```



```

background(204);
beginShape();
vertex(180, 82);
vertex(207, 36);
vertex(214, 63);
vertex(407, 11);
vertex(412, 30);
vertex(219, 82);
vertex(226, 109);
endShape();
}

```

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:

```

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  beginShape();
  vertex(180, 82);
  vertex(207, 36);
  vertex(214, 63);
  vertex(407, 11);
  vertex(412, 30);
  vertex(219, 82);
  vertex(226, 109);
  endShape(CLOSE);
}

```

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:

```

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

```

```

function draw() {
  background(204);

  // Left creature
  beginShape();
  vertex(50, 120);
  vertex(100, 90);
  vertex(110, 60);
  vertex(80, 20);
  vertex(210, 60);
  vertex(160, 80);
  vertex(200, 90);
  vertex(140, 100);
  vertex(130, 120);
  endShape();
  fill(0);
  ellipse(155, 60, 8, 8);

  // Right creature
  fill(255);
  beginShape();
  vertex(370, 120);
  vertex(360, 90);
  vertex(290, 80);
  vertex(340, 70);
  vertex(280, 50);
  vertex(420, 10);
  vertex(390, 50);
  vertex(410, 90);
  vertex(460, 120);
  endShape();
  fill(0);
  ellipse(345, 50, 10, 10);
}

```

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:

```
function setup() {
  createCanvas(200, 200);
}

function draw() {
  background(204);
  fill(165, 57, 57);
  ellipse(100, 100, 80, 80);
}
```

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:

```
function setup() {
  createCanvas(200, 200);
}

function draw() {
  background(204);
  //fill(165, 57, 57);
  fill(144, 39, 39);
  ellipse(100, 100, 80, 80);
}
```

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

```
function setup() {
  createCanvas(200, 200);
}

function draw() {
  background(204);
  fill(165, 57, 57);
  //(144, 39, 39);
  ellipse(100, 100, 80, 80);
}
```

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:

```
function setup() {
  createCanvas(720, 480);
  strokeWeight(2);
  ellipseMode(RADIUS);
}

function draw() {
  background(204);

  // Neck
  stroke(102);           // Set stroke to gray
  line(266, 257, 266, 162); // Left
  line(276, 257, 276, 162); // Middle
  line(286, 257, 286, 162); // Right

  // Antennae
  line(276, 155, 246, 112); // Small
  line(276, 155, 306, 56);  // Tall
  line(276, 155, 342, 170); // Medium

  // Body
  noStroke();           // Disable stroke
  fill(102);            // Set fill to gray
  ellipse(264, 377, 33, 33); // Antigravity orb
  fill(0);              // Set fill to black
  rect(219, 257, 90, 120); // Main body
  fill(102);            // Set fill to gray
  rect(219, 274, 90, 6);  // Gray stripe

  // Head
  fill(0);              // Set fill to black
  ellipse(276, 155, 45, 45); // Head
  fill(255);            // Set fill to white
  ellipse(288, 150, 14, 14); // Large eye
  fill(0);              // Set fill to black
  ellipse(288, 150, 3, 3);  // Pupil
  fill(153);            // Set fill to light gray
```

```
ellipse(263, 148, 5, 5);    // Small eye 1
ellipse(296, 130, 4, 4);    // Small eye 2
ellipse(305, 162, 3, 3);    // Small eye 3
}
```

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:

```
var y = 60;
var d = 80;

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  //izquierda
  ellipse(75, y, d, d);
  //centro
  ellipse(175, y, d, d);
  //derecha
  ellipse(275, y, d, d);
}
```

Ejemplo 4-2: cambiar los valores

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

```
var y = 100;
var d = 130;

function setup() {
```

```

    createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  //izquierda
  ellipse(75, y, d, d);
  //centro
  ellipse(175, y, d, d);
  //derecha
  ellipse(275, y, d, d);
}

```

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:

```

var x; // Declara la variable x
x = 12; // Asigna un valor a x

```

Este código hace lo mismo, pero es más corto:

```

var x = 12; // Declara la variable x y le asigna un valor

```

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:

```
var x;          // Declara la variable x
var x = 12;     // ERROR! No pueden haber dos variables x
```

Puedes situar tus variables afuera de `setup()` y `draw()`. Si creas una variable dentro de `setup()`, no puedes usarla dentro de `draw()`, así que necesitas situar estas variables en otro lugar. Estas variables reciben el nombre de variables globales, porque pueden ser usadas en cualquier lugar ("globalmente") del programa.

Variables de p5.js

p5.js tiene una serie de variables especiales para almacenar información sobre el programa mientras corre. Por ejemplo, el ancho y la altura del lienzo están almacenados en las variables `width` y `height`. Estos valores son definidos por la función `createCanvas()`. Pueden ser usados para dibujar elementos relativos al tamaño del lienzo, incluso si la línea de código de `createCanvas()` es alterada.

Ejemplo 4-3: ajusta el lienzo, observa lo que sucede

En este ejemplo, cambia los parámetros de `createCanvas()` para observar cómo funciona:

```
function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  line(0, 0, width, height); // Línea desde (0,0) a (480, 120)
  line(width, 0, 0, height); // Línea desde (480,0) a (0, 120)
  ellipse(width/2, height/2, 60, 60);
}
```

Existen también variables especiales que mantienen registro del estado del ratón y de los valores del teclado, entre otras. Serán discutidas en el Capítulo 5.

Un poco de matemáticas

La gente a menudo asume que las matemáticas y la programación son lo mismo. Aunque un poco de conocimiento de matemáticas puede ser útil para ciertos tipos de programación, la aritmética básica cubre las partes más importantes.

Ejemplo 4-4: aritmética básica

```
var x = 25;
var h = 20;
var y = 25;

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  x = 20;
  rect(x, y, 300, h);           // Superior
  x = x + 100;
  rect(x, y + h, 300, h);      // Centro
  x = x - 250;
  rect(x, y + h*2, 300, h);    // Inferior
}
```

En el código, símbolos como +, - y * son llamados operadores. Cuando se encuentran entre dos valores, crean una expresión. Por ejemplo, 5 + 9 y 1024 - 512 son expresiones. Los operadores para operaciones matemáticas básicas son:

Javascript tiene un conjunto de reglas para definir el orden de precedencia que los operadores tienen entre sí, lo que significa, cuáles cálculos son efectuados en primer, segundo y tercer lugar, etc. Estas reglas definen el orden en el que el código se ejecuta. Un poco de conocimiento sobre esto es un gran paso hacia el entendimiento de cómo funciona una corta línea de código como esta:

```
var x = 4 + 4 * 5; // Se le asigna el valor 24 a x
```

La expresión 45 es evaluada primero porque la multiplicación tiene la prioridad más alta. Luego, se le suma 4 al producto 45, resultando 24. Finalmente, como el operador de asignación (el signo igual) tiene la menor precedencia, el valor 24 es asignado a la variable x. Esto se puede aclarar con el uso de paréntesis, pero el resultado es el mismo:

```
var x = 4 + (4 * 5); // Se le asigna el valor 24 a x
```

Si quieres forzar que la suma ocurra primero, usa paréntesis. Como los paréntesis tienen mayor precedencia que la multiplicación, al cambiar los paréntesis de lugar se cambia el cálculo efectuado:

```
var x = 4 + (4 * 5); // Se le asigna el valor 24 a x
```

Un acrónimo para este orden se enseña en clases de matemáticas: PEMDAS, que significa paréntesis, exponentes, multiplicación, división, adición, sustracción, donde los paréntesis tienen la mayor prioridad y la sustracción la menor. El orden completo de operaciones se encuentra anotado en el Apéndice B.

Algunos cálculos son usados tan frecuentemente en programación que se han desarrollado atajos, es útil ahorrar tiempo en el teclado. Por ejemplo, cuando puedes sumar o restar a una variable con un operador:

```
x += 10; // Es equivalente a x = x + 10;
x -= 15; // Es equivalente a x = x - 15;
```

También es muy común sumar o restar 1 a una variable, así que esto también tiene un atajo. Los operadores ++ y -- hacen esto:

```
x ++; // Es equivalente a x = x + 1;
x --; // Es equivalente a x = x - 1;
```

Repetición

Mientras escribes programas, te darás cuenta que ocurren patrones al repetir líneas de código con pequeñas modificaciones. Una estructura de código llamada "for loop" hace posible que una línea de código corra más de una vez para condensar el tipo de repetición a unas pocas líneas de código. Esto hace que tus programas sean modulares y más simples de modificar.

Ejemplo 4-5: haz lo mismo una y otra vez

Este ejemplo tiene el tipo de patrón que puede ser simplificado con un "for loop":

```
function setup() {
  createCanvas(480, 120);
  strokeWeight(8);
}

function draw() {
  background(204);
  line( 20, 40, 80, 80);
  line( 80, 40, 140, 80);
  line(140, 40, 200, 80);
  line(200, 40, 260, 80);
  line(260, 40, 320, 80);
  line(320, 40, 380, 80);
  line(380, 40, 440, 80);
}
```

Ejemplo 4-6: usa un for loop

Lo mismo puede ser logrado con un for loop, y con mucho menos código:

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
  strokeWeight(8);  
}  
  
function draw() {  
  background(204);  
  for (var i = 20; i < 400; i += 60) {  
    line( i, 40,  i + 60, 80);  
  }  
}
```

El for loop es diferente en muchas maneras del código que hemos escrito hasta ahora. Fíjate en las llaves, los caracteres { y }. El código repetido entre las llaves es llamado bloque. Este es el código que será repetido en cada iteración del for loop.

Adentro del paréntesis hay tres declaraciones, separadas por punto y coma, que funcionan en conjunto para controlar cuántas veces el código dentro del bloque es ejecutado. De izquierda a derecha, estas declaraciones son nombradas así: inicialización (init), prueba (test), actualización (update):

```
for (init; test; update) {  
  declaraciones  
}
```

Init típicamente declara una variable nueva a ser usada en el for loop y le asigna un valor. El nombre de variable i es frecuentemente usado, pero esto no tiene nada de especial. El test evalúa el valor de esta variable, y update change el valor de la variable. La figura 4-1 muestra el orden en el que el código es ejecutado y cómo controlan el código dentro del bloque.

La prueba o test requiere más explicación. Siempre es una expresión de relación que compara dos valores con un operador relacional. En este ejemplo, la expresión es "i < 400" y el operador es el símbolo < (menor que). Los operadores relacionales más comunes son:

La expresión relacional siempre evalúa a verdadero (true) o falso (false). Por ejemplo, la expresión 5 > 3 es true. Podemos preguntar, "¿es cinco mayor que tres?". Como la respuesta es "sí", decimos que la expresión es true. Para la expresión 5 < 3, podemos preguntar, "¿es cinco menor que tres?". Como la respuesta es no, decimos que la expresión es false. Cuando la evaluación es true, el código dentro del bloque se ejecuta y cuando es false, el código dentro del bloque no se ejecuta y el for loop se acaba.

Ejemplo 4-7: entrena tus músculos para hacer for loops

El poder definitivo que entregan los for loop es la habilidad para hacer cambios rápidos a tu código. Como el código dentro del bloque es ejecutado típicamente múltiples veces, un cambio al bloque es magnificado cuando el código es ejecutado. Al modificar el ejemplo 4-6 un poco, podemos crear una variedad de distintos patrones:

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
  strokeWeight(2);  
}  
  
function draw() {  
  background(204);  
  for (var i = 20; i < 400; i += 8) {  
    line( i, 40,  i + 60, 80);  
  }  
}
```

Ejemplo 4-8: desplegando las líneas

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
  strokeWeight(2);  
}  
  
function draw() {  
  background(204);  
  for (var i = 20; i < 400; i += 20) {  
    line( i, 0,  i + i/2, 80);  
  }  
}
```

Ejemplo 4-9: modificando las líneas

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
  strokeWeight(2);  
}  
  
function draw() {  
  background(204);
```

```

for (var i = 20; i < 400; i += 20) {
  line( i, 0,  i + i/2, 80);
  line( i + i/2, 80, i * 1.2, 80);
}
}

```

Ejemplo 4-10: anidando un for loop dentro de otro

Cuando un for loop es anidado dentro de otro, el número de repeticiones se multiplica. Primero veamos un ejemplo corto y luego lo veremos por partes en el ejemplo 4-11.

```

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
  noStroke();
}

function draw() {
  background(0);
  for (var y = 0; y <= height; y += 40) {
    for (var x = 0; x <= width; x += 40) {
      fill(255, 140);
      ellipse(x, y, 40, 40);
    }
  }
}

```

Ejemplo 4-11: filas y columnas

En este ejemplo, los for loops están adyacentes, en vez de estar uno dentro de otro. El resultado muestra que un for loop está dibujando una columna de 4 círculos y el otro está dibujando una fila de 13 círculos.

```

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
  noStroke();
}

function draw() {
  background(0);
  for (var y = 0; y < height + 45; y += 40) {
    fill(255, 140);
    ellipse(0, y, 40, 40);
  }
}

```

```

    for (var x = 0; x <= width + 45; x += 40) {
        fill(255, 140);
        ellipse(x, 0, 40, 40);
    }
}

```

Cuando uno de estos for loop es puesto dentro del otro, como en el ejemplo 4-10, las 4 repeticiones del primer loop son compuestas con las 13 del segundo, para así ejecutar el código dentro del bloque compuesta 52 veces ($4 \times 13 = 52$).

El ejemplo 4-10 es una buena base para explorar muchos tipos de patrones visuales repetitivos. Los siguientes ejemplos muestran un par de maneras en que esto puede ser extendido, pero esto es solo una pequeña muestra de lo que es posible.

Ejemplo 4-12: alfileres y líneas

En este ejemplo, el código dibuja una línea desde cada punto de la matriz hasta el centro de la pantalla:

```

function setup() {
    createCanvas(480, 120);
    fill(255);
    stroke(102);
}

function draw() {
    background(0);
    for (var y = 20; y < height - 20; y += 10) {
        for (var x = 20; x <= width - 20; x += 10) {
            ellipse(x, y, 4, 4);
            // Dibuja una línea al centro de la imagen
            line(x, y, 240, 60);
        }
    }
}

```

Ejemplo 4-13: Puntos semitono

En este ejemplo, las elipses se reducen en tamaño con cada nueva fila y son movidas hacia la derecha, por medio de añadir la coordenada y a la coordenada x:

```

function setup() {
    createCanvas(480, 120);
}

```

```
function draw() {
  background(0);
  for (var y = 32; y < height; y += 8) {
    for (var x = 12; x <= width; x += 15) {
      ellipse(x + y, y, 16 - y/10.0, 16 - y/10.0);
    }
  }
}
```

Robot 2: variables

Las variables introducidas en este programa hacen que el código se vea más difícil que el de la Robot 1 (ver "Robot 1: dibuja"), pero ahora es mucho más simple hacer modificaciones, porque los números que dependen uno de otro están en una misma ubicación. Por ejemplo, el dibujo del cuello está basado en la variable `neckHeight`. El grupo de variables al principio del código controla los aspectos del robot que queremos cambiar: ubicación, altura del cuerpo y altura del cuello. Puedes observar algunas de las posibles variaciones posibles en la figura; de izquierda a derecha, acá están los valores correspondientes:

Cuando alteras tu propio código para usar variables en vez de números, planea los cambios cuidadosamente y después haz las modificaciones en pasos cortos. Por ejemplo, cuando este programa fue escrito, cada variable fue creada de a una a la vez para minimizar la complejidad de la transición. Solo después de que una variable era creada y el código era ejecutado para asegurarse de que funcionara correctamente, se añadía una siguiente variable:

```
var x = 60; // Coordenada X
var y = 420; // Coordenada Y
var bodyHeight = 110; // Altura del cuerpo
var neckHeight = 140; // Altura del cuello
var radius = 45;
var ny = y - bodyHeight - neckHeight - radius; // Y del cuello
```

```
function setup(){
  createCanvas(170, 480);
  strokeWeight(2);
  ellipseMode(RADIUS);
}
```

```
function draw() {
  background(204);

  // Cuello
  stroke(102);
  line(x + 2, y - bodyHeight, x + 2, ny);
  line(x + 12, y - bodyHeight, x + 12, ny);
```

```
line(x + 22, y - bodyHeight, x + 22, ny);

// Antenas
line(x + 12, ny, x - 18, ny - 43);
line(x + 12, ny, x + 42, ny - 99);
line(x + 12, ny, x + 78, ny + 15);

// Cuerpo
noStroke();
fill(102);
ellipse(x, y - 33, 33, 33);
fill(0);
rect(x - 45, y - bodyHeight, 90, bodyHeight - 33);
fill(102);
rect(x - 45, y - bodyHeight + 17, 90, 6);

// Cabeza
fill(0);
ellipse(x + 12, ny, radius, radius);
fill(255);
ellipse(x + 24, ny - 6, 14, 14);
fill(0);
ellipse(x + 24, ny - 6, 3, 3);
fill(153);
ellipse(x, ny - 8, 5, 5);
ellipse(x + 30, ny - 26, 4, 4);
ellipse(x + 41, ny + 6, 3, 3);
}
```


Capítulo 5. Respuesta

El código que responde a acciones de entrada del ratón, teclado u otros dispositivos depende en que el programa corra continuamente. Ya nos enfrentamos a las funciones `setup()` y `draw()` en el Capítulo 1. Ahora aprenderemos más sobre qué hacen y cómo usarlas para reaccionar a entradas al programa.

Una vez y para siempre

El código dentro del bloque `draw()` corre desde el principio al final, luego se repite hasta que cierras el programa cuando cierras la ventana. Cada iteración a través del bloque `draw()` es llamado un cuadro o frame. (La tasa de cuadros por defecto es de 60 cuadros por segundo, pero esto puede ser modificado).

Ejemplo 5-1: la función `draw()`

Para observar como la función `draw()` funciona, corre este ejemplo:

```
function draw() {  
  //Muestra en la consola el contador de cuadros  
  print("Estoy dibujando");  
  print(frameCount);  
}
```

Verás lo siguiente:

```
Estoy dibujando  
1  
Estoy dibujando  
2  
Estoy dibujando  
3  
...
```

En el ejemplo anterior, las funciones `print()` escriben el texto "Estoy dibujando" seguido del contador actual de cuadros, tarea efectuada por la variable especial `frameCount`. El texto aparece en la consola de tu navegador.

Ejemplo 5-2: la función `setup()`

Para complementar la repetitiva función `draw()`, `p5.js` posee la función `setup()` que solo corre una vez cuando el programa empieza:

```
function setup() {  
  print("Estoy empezando");  
}  
  
function draw() {  
  print("Estoy corriendo");  
}
```

Cuando corres el código, en la consola se escribe lo siguiente:

```
Estoy empezando  
Estoy corriendo  
Estoy corriendo  
Estoy corriendo  
...
```

El texto "Estoy corriend" sigue escribiéndose en la consola hasta que el programa es parado.

En algunos navegadores, en vez de escribir una y otra vez "Estoy corriendo", lo imprimirá solo una vez, y después para cada subsecuente vez, incrementará un número junto a la línea, representando el número total de veces que la línea ha sido impresa de corrido.

En un programa típico, el código dentro de `setup()` es usado para definir las condiciones iniciales. La primera línea es usualmente la función `createCanvas()`, a menudo seguida de código para definir los colores de relleno y trazado iniciales. (Si no incluyes la función `createCanvas()`, el lienzo para dibujar tendrá una dimensión de 100x100 pixeles por defecto).

Ahora sabes cómo usar `setup()` y `draw()` en mayor detalle, pero esto no es todo.

Hay una ubicación adicional dónde has estado poniendo código - también puedes poner variables globales fuera de `setup()` y `draw()`. Esto se hace más claro cuando listamos el orden en que el código es ejecutado.

1. Las variables declaradas fuera de `setup()` y `draw()` son creadas.
2. El código dentro de `setup()` es ejecutado una vez.
3. El código dentro de `draw()` corre continuamente.

Ejemplo 5-3: `setup()`, te presento a `draw()`

El siguiente ejemplo pone en práctica todos estos conceptos:

```
var x = 280;  
var y = -100;  
var diameter = 380;
```

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
  fill(102);  
}  
  
function draw() {  
  background(204);  
  ellipse(x, y, diameter, diameter);  
}
```

Seguir

Como el código está corriendo continuamente, podemos seguir la posición del ratón y usar estos números para mover elementos en la pantalla.

Ejemplo 5-4: seguir al ratón

La variable `mouseX` graba la coordenada x, y la variable `mouseY` graba la coordenada y:

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
  fill(0, 102);  
  noStroke();  
}  
  
function draw() {  
  ellipse(mouseX, mouseY, 9, 9);  
}
```

En este ejemplo, cada vez que el código en el bloque `draw()` es ejecutado, un nuevo círculo es añadido al lienzo. La imagen fue hecha moviendo el ratón para controlar la posición del círculo. Como la función de relleno está definida para ser parcialmente transparente, las áreas negras más densas muestran dónde el ratón estuvo más tiempo o se movió más lento. Los círculos que están más separados muestran dónde el ratón estuvo moviéndose más rápido.

Ejemplo 5-5: el punto te persigue

En este ejemplo, un nuevo círculo es añadido al lienzo cada vez que el código dentro de `draw()` es ejecutado. Para refrescar la pantalla y solo mostrar el círculo más reciente, escribe la función `background()` al principio del bloque `draw()` antes que la figura sea dibujada:

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
  fill(0, 102);  
}
```

```

    noStroke();
}

function draw() {
    background(204);
    ellipse(mouseX, mouseY, 9, 9);
}

```

La función `background()` pinta el lienzo completo , así que asegúrate de ponerlo antes que las otras funciones dentro de `draw()`. Si no haces esto, las figuras dibujadas antes serán borradas.

Ejemplo 5-6: dibuja de forma continua

Las variables `pmouseX` y `pmouseY` guardan la posición del ratón en el cuadro anterior. Como `mouseX` y `mouseY`, estas variables especiales son actualizadas cada vez que `draw()` es ejecutado. Cuando las combinas, pueden ser usadas para dibujar líneas continuas al conectar las posiciones actual y más reciente:

```

function setup() {
    createCanvas(480, 120);
    strokeWeight(4);
    stroke(0, 102);
}

function draw() {
    line(mouseX, mouseY, pmouseX, pmouseY);
}

```

Ejemplo 5-7: define el grosor sobre la marcha

Las variables `pmouseX` y `pmouseY` también pueden ser usadas para calcular la velocidad del ratón. Esto se hace midiendo la distancia entre la posición actual y la más reciente del ratón. Si el ratón se está moviendo lentamente, la distancia es pequeña, pero si se empieza a mover más rápido, la distancia se incrementa. Una función llamada `dist()` simplifica este cálculo, como se muestra en el siguiente ejemplo. Aquí, la velocidad del ratón es usada para definir el grosor de la línea dibujada

```

function setup() {
    createCanvas(480, 120);
    stroke(0, 102);
}

function draw() {
    var weight = dist(mouseX, mouseY, pmouseX, pmouseY);
}

```

```
strokeWeight(weight);  
line(mouseX, mouseY, pmouseX, pmouseY);  
}
```

Ejemplo 5-8: el suavizado lo hace

En el ejemplo 5-7, los valores del ratón son convertidos directamente a posiciones en la pantalla. Pero a veces queremos que estos valores sigan al ratón más libremente - que se queden atrás para creen un movimiento más fluido. Esta técnica es llamada suavizado. Con el suavizado, hay dos valores: el valor actual y el valor objetivo (ver Figura 5-1). A cada paso en el programa, el valor actual se mueve un poco más cerca del valor objetivo:

```
var x = 0;  
var easing = 0.01;  
  
function setup() {  
  createCanvas(220, 120);  
}  
  
function draw() {  
  var targetX = mouseX;  
  x += (targetX - x) * easing;  
  ellipse(x, 40, 12, 12);  
  print(targetX + " : " + x);  
}
```

El valor de la variable `x` está siempre acercándose a `targetX`. La velocidad con la que lo alcanzo es definida por la variable de `easing`, un número entre 0 y 1. Un valor pequeño de `easing` causa más retraso que un valor más grande. Con un valor de `easing` de 1, no hay retraso. Cuando corres el ejemplo 5-8, los valores actuales son mostrados en la consola a través de la función `print()`. Cuando muevas el mouse, observa cómo los números están alejados, pero cuando dejas de moverlo, el valor de `x` se acerca al valor de `targetX`.

Todo el trabajo en este ejemplo ocurre en la línea que empieza con `x+=`. Aquí, se calcula la diferencia entre el valor objetivo y el actual, y luego es multiplicada por la variable `easing` y añadida a `x` para llevarla más cerca que el objetivo.

Ejemplo 5-9: suaviza las líneas

En este ejemplo, la técnica de suavizado es aplicada al Ejemplo 5-7. En comparación, las líneas son más fluidas:

```
var x = 0;  
var y = 0;
```

```

var px = 0;
var py = 0;
function setup() {
  createCanvas(480, 120);
  stroke(0, 102);
}

function draw() {
  var targetX = mouseX;
  x += (targetX - x) * easing;
  var targetY = mouseY;
  y += (targetY - y) * easing;
  var weight = dist(x, y, px, py);
  strokeWeight(weight);
  line(x, y, px, py);
  py = y;
  px = x;
}

```

Click

Además de la ubicación del ratón, p5.js también mantiene registro de si el botón del ratón ha sido presionado o no. La variable `mouseIsPressed` tiene un valor diferente cuando el botón del ratón está presionado. La variable `mouseIsPressed` es una variable boolean, lo que significa que solo tiene dos posibles valores: verdadero (true) o falso (false). El valor de `mouseIsPressed` es verdadero cuando un botón es presionado.

Ejemplo 5-10: haz click con el ratón

La variable `mouseIsPressed` es usada en conjunto con la declaración `if` para determinar si una línea de código será ejecutada o no. Prueba este ejemplo antes de sigamos explicado:

```

function setup() {
  createCanvas(240, 120);
  strokeWeight(30);
}

function draw() {
  background(204);
  stroke(102);
  line(40, 0, 70, height);
  if (mouseIsPressed == true) {
    stroke(0);
  }
}

```

```
    line(0,70,width,50);  
}
```

En este programa, el código dentro del bloque if sólo corre cuando el botón del ratón es presionado. Cuando el botón no está presionado, el código es ignorado. Como el for loop discutido en "Repetition", el bloque if tiene una prueba (test) que es evaluada a verdadero (true) o falso (false).

```
if (test) {  
    statements  
}
```

Cuando el test es true, el código dentro del bloque es ejecutado y cuando es falso, no es ejecutado. El computador determina si el test es true o false al evaluar la expresión dentro del paréntesis. (Si quieres refrescar tu memoria, el ejemplo 4-6 discute en mayor detalle expresiones relacionales). El símbolo == compara los valores a la izquierda y la derecha para probar si son equivalentes o no. El símbolo == es diferente del operador de asignación, el símbolo unitario =. el símbolo == pregunta, "¿son estas cosas iguales?", mientras que el símbolo = define el valor de una variable

Nota

Es un error común, incluso para programadores avanzados, escribir = en el código en vez de ==. p5.js no siempre te advertirá cuándo lo hagas, así que sé cuidadoso.

Alternativamente, la prueba en draw() puede ser escrita así:

```
if (mouseIsPressed) {
```

Las variables Boolean, incluyendo a mouseIsPressed, no necesitan la comparación explícita con el operador ==, porque su valor es solo o true o false.

Ejemplo 5-11: detección de no clickeado

Un bloque if te da la oportunidad de correr una porción de código o de ignorarla. Puedes extender la funcionalidad del bloque if con el bloque else, permitiendo que tu programa escoja entre dos opciones. El código dentro del bloque else corre cuando el valor de la prueba del bloque if es false. Por ejemplo, el color de trazado de un programa puede ser negro cuando el botón del ratón no es presionado y puede cambiar a negro cuando sí es presionado:

```
function setup() {  
    createCanvas(240, 120);  
    strokeWeight(30);  
}  
function draw() {
```

```

background(204);
stroke(102);
line(40, 0, 70, height);
if (mouseIsPressed) {
    stroke(0);
} else {
    stroke(255);
}
line(0, 70, width, 50);
}

```

Ejemplo 5-12: Múltiples botones del ratón

p5.js también registra cuál botón del ratón es presionado si es que tienes más de uno en tu ratón. La variable `mouseButton` puede tener uno de estos tres valores: `LEFT`, `CENTER` o `RIGHT`. Para probar cuál de los botones es presionado, el operador `==` es necesario, como se muestra a continuación:

```

function setup() {
    createCanvas(120, 120);
    strokeWeight(30);
}

function draw() {
    background(204);
    stroke(102);
    line(40, 0, 70, height);
    if (mouseIsPressed) {
        if (mouseButton == LEFT) {
            stroke(255);
        } else {
            stroke(0);
        }
    }
    line(0, 70, width, 50);
}
}

```

Un programa puede tener muchas más estructuras `if` y `else` (ver Figura 5-2) que las encontradas en estos ejemplos cortos. Pueden ser concatenadas en una larga serie con distintas pruebas, y los bloques `if` pueden estar anidados dentro de otros bloques `if` para hacer decisiones más complejas.

Ubicación

Una estructura if puede ser usada con los valores de mouseX y mouseY para determinar la ubicación del curso dentro de la ventana.

Ejemplo 5-13: encuentra el cursos

En este ejemplo, buscamos el cursor para ver si está a la izquierda o hacia la derecha de la línea y luego movemos la línea hacia el cursor:

```
var x;
var offset = 10;

function setup() {
  createCanvas(240, 120);
  x = width/2;
}

function draw() {
  background(204);
  if (mouseX > x) {
    x += 0.5;
    offset = -10;
  }
  if (mouseX < x) {
    x -= 0.5;
    offset = 10;
  }
  //dibuja una flecha izquierda o derecha según el valor del "offset"
  line(x, 0, x, height);
  line(mouseX, mouseY, mouseX + offset, mouseY - 10);
  line(mouseX, mouseY, mouseX + offset, mouseY + 10);
  line(mouseX, mouseY, mouseX + offset * 3, mouseY);
}
```

Para escribir programas que tengan interfaces gráficas de usuario (botones, casillas, barras deslizadoras, etc.) necesitamos escribir código que sepa cuando el curso está dentro de un área de la pantalla. Los siguientes dos ejemplos introducen cómo verificar si el cursor está dentro de un círculo y de un rectángulo. El código está escrito en una forma modular variables, para que pueda ser usado para comprobar con cualquier círculo o rectángulo mediante la modificación de los valores.

Ejemplo 5-14: los bordes de un círculo

Para la prueba con el círculo, usamos la función `dist()` para obtener la distancia desde el centro del círculo al cursor, luego probamos si este valor es menor que el radio del círculo (ver Figura 5-3). Si lo es, sabemos que estamos dentro del círculo. En este ejemplo, cuando el curso está dentro del área del círculo, su tamaño aumenta:

```
var x = 120;
var y = 60;
var radius = 12;

function setup() {
  createCanvas(240, 120);
  ellipseMode(RADIUS);
}

function draw() {
  background(204);
  var d = dist(mouseX, mouseY, x, y);
  if (d < radius) {
    radius++;
    fill(0);
  } else {
    fill(255);
  }
  ellipse(x, y, radius, radius);
}
```

Ejemplo 5-15: Los bordes de un rectángulo

Usaremos otro enfoque para probar si el curso está dentro de un rectángulo. Hacemos cuatro pruebas separadas para comprobar si el cursor está en el lado correcto de cada uno de los lados del rectángulo, luego comparamos cada resultado de las pruebas y si todas son true, entonces sabemos que el cursor está dentro. Esto es ilustrado en la Figura 5-4. Cada paso es simple, pero lucen complicados al combinarse entre sí:

```
var x = 80;
var y = 30;
var w = 80;
var h = 60;

function setup() {
  createCanvas(240, 120);
}
```

```
function draw() {
  background(204);
  if ((mouseX > x) && (mouseX < x+w) &&
      (mouseY > y) && (mouseY < y+h)) {
    fill(0);
  } else {
    fill(255);
  }
  rect(x, y, w, h);
}
```

La prueba en la declaración if es un poco más complicada que lo que hemos visto hasta el momento. Cuatro pruebas individuales (como `mouseX > x`) son combinadas con el operador lógico AND, el símbolo `&&`, para asegurarse que cada expresión relacional en la secuencia sea true. Si alguna de ellas es false, el test entero es false y el color de relleno no será negro.

Tipo

p5.js mantiene registro de cualquier tecla que sea presionada en el teclado, además de la última tecla presionada. Tal como la variable `mouseIsPressed`, la variable `keyIsPressed` es true cuando cualquier tecla es presionada, y false cuando no hay teclas presionadas.

Ejemplo 5-16: presiona una tecla

En este ejemplo, la segunda línea es dibujada solo cuando hay una tecla presionada:

```
function setup() {
  createCanvas(240, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  line(20, 20, 220, 100);
  if (keyIsPressed) {
    line(220, 20, 20, 100);
  }
}
```

La variable `key` guarda la tecla presionada más recientemente. A diferencia de la variable boolean `keyIsPressed`, que se revierte a false cada vez que la tecla es soltada, la variable `key` mantiene su valor hasta que la siguiente tecla es presionada. El siguiente ejemplo usa el valor de `key` para dibujar el caracter en la pantalla. Cada vez que una nueva tecla es presionada, el valor se actualiza y un nuevo caracter es dibujado. Algunas teclas, como Shift y Alt, no tienen un caracter visible, así que si las presionas, nada será dibujado.

Ejemplo 5-17: dibuja algunas letras

Este ejemplo introduce la función `textSize()` para definir el tamaño de las letras, la función `textAlign()` para centrar el texto en su coordenada x y la función `text()` para dibujar la letra. Estas funciones serán discutidas en mayor detalle en "Fonts".

```
function setup{
  createCanvas(120,120);
  textSize(64);
  textAlign(CENTER);
  fill(255);
}

function draw() {
  background(0);
  text(key, 60, 80);
}
```

Usando una estructura `if`, podemos probar si una tecla específica es presionada y escoger dibujar algo distinto en la pantalla a modo de respuesta.

Ejemplo 5-18: revisar diferentes teclas

En este ejemplo, revisamos si las teclas N o H son presionadas. Usamos el comparador de comparación, el símbolo `==`, para revisar si el valor de la variable `key` es igual a los caracteres que estamos buscando:

```
function setup() {
  createCanvas(120, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  if (keyIsPressed) {
    if ((key == 'h') || (key == 'H')) {
      line(30, 60, 90, 60);
    }
    if ((key == 'n') || (key == 'N')) {
      line(30, 20, 90, 100);
    }
  }
  line(30, 20, 30, 100);
  line(90, 20, 90, 100);
}
```

Cuando revisamos si está siendo presionada la tecla H o la N, necesitamos revisar tanto para las letras en mayúscula como en minúscula, en caso de que alguien presione la tecla Shift o tenga la función Caps Lock activada. Combinamos ambas pruebas con el operador lógico OR, el símbolo `||`. Si traducimos la segunda declaración `if` en este ejemplo a lenguaje plano, dice "Si la tecla 'h' es presionada OR la tecla 'H' es presionada". A diferencia del operador lógico AND (el símbolo `&&`), solo una de estas expresiones necesita ser `true` para que la prueba entera sea evaluada a `true`.

Algunas teclas son más difíciles de detectar, porque no están asociadas a una letra en particular. Teclas como Shift, Alt, y las flechas están codificadas. Tenemos que revisar el código con la variable `keyCode` para revisar qué tecla es. Los valores más frecuentes de `keyCode` son ALT, CONTROL y SHIFT, además de las teclas con flechas UP_ARROW, DOWN_ARROW, LEFT_ARROW Y RIGHT_ARROW.

Ejemplo 5-19: mover con las flechas

El siguiente ejemplo muestra cómo usar las flechas izquierda y derecha para mover un rectángulo.

```
var x = 215;
function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  if (keyIsPressed) {
    if (keyCode == LEFT_ARROW) {
      x--;
    } else if (keyCode == RIGHT_ARROW) {
      x++;
    }
  }
  rect(x, 45, 50, 50);
}
```

Toque

Para dispositivos que lo soportan, p5.js mantiene registr de si la pantalla es tocada y su ubicación. Como la variable `mouseIsPressed`, la variable `touchIsDown` es `true` cuando la pantalla es tocada, y `false` cuando no.

Ejemplo 5-20: toca la pantalla

En este ejemplo, la segunda línea es dibujada solo si la pantalla es tocada

```
function setup() {  
  createCanvas(240, 120);  
}  
  
function draw() {  
  background(204);  
  line(220, 20, 220, 100);  
  if (touchIsdown) {  
    line(220, 20, 20, 100);  
  }  
}
```

Como las variables mouseX y mouseY, las variables touchX y touchY almacenan las coordenadas x e y del punto donde la pantalla está siendo tocada.

Ejemplo 5-21: rastrea el dedo

En este ejemplo, un nuevo círculo es añadido al lienzo cada vez que el código en draw() es ejecutado. Para refrescar la pantalla y solo mostrar el círculo más nuevo, escribe la función background() al inicio de draw() antes de dibujar la figura:

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
  fill(0, 102);  
  noStroke();  
}  
  
function draw() {  
  ellipse(touchX, touchY, 15, 15);  
}
```

Mapeo

Los números que son creados por el ratón y por el teclado muchas veces necesitan ser modificados para ser útiles dentro del programa. Por ejemplo, si un bosquejo tiene un ancho de 1920 pixeles y los valores de mouseX son usados para definir el color del fondo, el rango de 0 a 1920 de mouseX necesitará ser escalado para moverse en un rango de 0 a 255 para controlar mejor el color. Esta transformación puede ser hecha con una ecuación o con una función llamada map().

Ejemplo 5-22: mapeo de valores a un rango

En este ejemplo, la ubicación de dos líneas es controlada por la variable `mouseX`. La línea gris está sincronizada con la posición del cursor, pero la línea negra se mantiene más cerca del centro de la pantalla y se aleja de la línea blanca en los bordes izquierdos y derechos.

```
function setup() {
  createCanvas(240, 120);
  strokeWeight(12);
}

function draw() {
  background(204);
  stroke(102);
  line(mouseX, 0, mouseX, height); // Línea gris
  stroke(0);
  var mx = mouseX/2 + 60;
  line(mx, 0, mx, height);          // Línea negra
}
```

La función `map()` es una manera más general de hacer este tipo de cambio. Convierte una variable desde un rango de valores a otro. El primer parámetro es la variable a ser convertida, el segundo y tercer valor son los valores mínimo y máximo de esa variable, y el cuarto y quinto son los valores mínimo y máximo deseados. La función `map()` esconde la matemática detrás de esta conversión.

Ejemplo 5-23: Mapeo con la función `map()`

Este ejemplo reescribe el Ejemplo 5-22 usando `map()`:

```
function setup() {
  createCanvas(240, 120);
  strokeWeight(12);
}

function draw() {
  background(204);
  stroke(255);
  line(120, 60, mouseX, mouseY); // Línea blanca
  stroke(0);
  var mx = map(mouseX, 0, width, 60, 180);
  line(120, 60, mx, mouseY);      // Línea negra
}
```

La función `map()` hace que el código sea fácil de leer, porque los valores máximo y mínimo están claramente escritos como parámetros. En este ejemplo, los valores de `mouseX` entre 0 y `width` son convertidos a números entre 60 (cuando `mouseX` es 0) y 180 (cuando `mouseX` es `width`). Encontrarás esta útil función `map()` en muchos ejemplos a lo largo de este libro.

Robot 3: respuesta

Este programa usa las variables introducidas en Robot 2 (ver "Robot 2: variables") y hace posible cambiarlas mientras el programa corre de manera que las figuras respondan al ratón. El código dentro del bloque `draw()` es ejecutado muchas veces por segundo. En cada cuadro, las variables definidas en el programa cambian en respuesta a las variables `mouseX` y `mouseIsPressed`.

La variable `mouseX` controla la posición del robot con la técnica de suavizado para que los movimientos sean menos instantáneos y se vean más naturales. Cuando un botón del ratón es presionado, los valores de `neckHeight` y `bodyHeight` cambian para hacer al robot más corto:

```
var x = 60;           // Coordenada x
var y = 440;          // Coordenada y
var radius = 45;       // Radio de la cabeza
var bodyHeight = 160;  // Altura del cuerpo
var neckHeight = 70;   // Altura del cuello

var easing = 0.04;

function setup() {
  createCanvas(360, 480);
  strokeWeight(2);
  ellipseMode(RADIUS);
}

function draw() {
  var targetX = mouseX;
  x += (targetX - x) * easing;
  if (mouseIsPressed) {
    neckHeight = 16;
    bodyHeight = 90;
  } else {
    neckHeight = 70;
    bodyHeight = 160;
  }

  var neckY = y - bodyHeight - neckHeight - radius;

  background(204);
```



```
// Cuello
stroke(102);
line(x + 12, y - bodyHeight, x + 12, neckY);

// Antenas
line(x + 12, neckY, x - 18, neckY - 43);
line(x + 12, neckY, x + 42, neckY - 99);
line(x + 12, neckY, x + 78, neckY + 15);

// Cuello
noStroke();
fill(102);
ellipse(x, y - 33, 33, 33);
fill(0);
rect(x - 45, y - bodyHeight, 90, bodyHeight - 33);

// Cabeza
fill(0);
ellipse(x + 12, neckY, radius, radius);
fill(255);
ellipse(x + 24, neckY - 6, 14, 14);
fill(0);
ellipse(x + 24, neckY - 6, 3, 3);
}
```

Capítulo 6. Trasladar, rotar, escalar

Una técnica alternativa para posicionar y mover objetos en la pantalla es cambiar el sistema de coordenadas de la pantalla. Por ejemplo, puedes mover una figura 50 píxeles a la derecha, o puedes mover la ubicación de la coordenada (0,0) 50 píxeles a la derecha - el resultado visual en la pantalla es el mismo.

Al modificar el sistema de coordenadas por defecto, podemos crear diferentes transformaciones incluyendo traslación, rotación y escalamiento.

Traslación

Trabajar con transformaciones puede ser difícil, pero la función `translate()` es la más sencilla, así que empezaremos con esta. Como muestra la Figura 6-1, esta función puede cambiar el sistema de coordenadas hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo.

Ejemplo 6-1: trasladando la ubicación

En este ejemplo, observa que el rectángulo está dibujado en la coordenada (0,0), pero está en otra posición en el lienzo, porque es afectado por la función `translate()`:

```
function setup() {  
  createCanvas(120, 120);  
  background(204);  
}  
  
function draw() {  
  translate(mouseX, mouseY);  
  rect(0, 0, 30, 30);  
}
```

La función `translate()` define la coordenada (0,0) de la pantalla a la ubicación del ratón (`mouseX` y `mouseY`). Cada vez que el bloque `draw()` se repite, el rectángulo es dibujado en el nuevo origen, derivado de la posición actual del ratón.

Ejemplo 6-2: múltiples traslados

Después de que la transformación es realizada, es aplicada a todas las veces que la función `draw()` es ejecutada. Observa lo que pasa cuando una segunda función `translate()` es añadida para controlar un segundo rectángulo:

```
function setup() {
  createCanvas(120, 120);
  background(204);
}

function draw() {
  translate(mouseX, mouseY);
  rect(0, 0, 30, 30);
  translate(35, 10);
  rect(0, 0, 15, 15);
}
```

Los valores para la función `translate()` son acumulados. El pequeño rectángulo es trasladado según `mouseX + 35` y `mouseY + 10`. Las coordenadas `x` e `y` para ambos rectángulos son `(0,0)`, pero las funciones `translate()` los mueven a otras posiciones en el lienzo. Sin embargo, incluso cuando las transformaciones se acumulan dentro del bloque `draw()`, se reinician cada vez que la función `draw()` empieza de nuevo.

Rotación

La función `rotate()` rota el sistema de coordenadas. Tiene un parámetro, que es el ángulo (en radianes) a rotar. Siempre rota relativo a `(0,0)`, lo que se conoce como rotar en torno al origen. La Figura 3-2 muestra los valores de ángulo en radianes. La figura 6-2 muestra la diferencia entre rotar con números positivos y negativos.

Ejemplo 6-3: rotación de la esquina

Para rotar una figura, primero define el ángulo de rotación con `rotate()`, luego dibuja la figura. En este bosquejo, el parámetro para rotar (`mouseX / 100.0`) tendrá un valor entre 0 y 1.2 para definir el ángulo de rotación porque `mouseX` tendrá un valor entre 0 y 120, el ancho del lienzo según lo definido en `createCanvas()`:

```
function setup() {
  createCanvas(120, 120);
  background(204);
}

function draw() {
  rotate(mouseX / 100.0);
  rect(40, 30, 160, 20);
}
```

Ejemplo 6-4: rotación del centro

Para rotar una figura en torno a su propio centro, deben ser dibujada con la coordenada (0,0) en su centro. En este ejemplo, como la figura tiene un ancho de 160 y una altura de 20 según lo definido en la función `rect()`, es dibujada en la coordenada (-80, -10) para poner la coordenada (0,0) al centro de la figura:

```
function setup() {  
  createCanvas(120, 120);  
  background(204);  
}  
  
function draw() {  
  rotate(mouseX / 100.0);  
  rect(-80, -10, 160, 20);  
}
```

El par anterior de ejemplos muestra cómo rotar alrededor de un sistema de coordenadas (0,0), ¿pero qué otras posibilidades hay? Puedes usar las funciones `translate()` y `rotate()` para mayor control. Cuando son combinadas, el orden en que aparecen afecta el resultado. Si el sistema de coordenadas es trasladado y después rotado, es diferente que primero rotar y después mover el sistema de coordenadas.

Ejemplo 6-5: traslación, después rotación

Para girar una figura en torno a su centro a un lugar en la pantalla lejos del origen, primero usa la función `translate()` para mover la figura a la ubicación donde quieres la figura, luego usa `rotate()`, y luego dibuja la figura con su centro en la coordenada (0,0):

```
var angle = 0.0;  
  
function setup() {  
  createCanvas(120, 120);  
  background(204);  
}  
  
function draw() {  
  translate(mouseX, mouseY);  
  rotate(angle);  
  rect(-15, -15, 30, 30);  
  angle += 0.1;  
}
```

Ejemplo 6-6: rotación, después traslación

El siguiente ejemplo es idéntico al Ejemplo 6-5, excepto que `translate()` y `rotate()` ocurren en el orden inverso. La figura ahora rota alrededor de la esquina superior izquierda, con la distancia desde la esquina definida por `translate()`:

```
var angle = 0.0;

function setup() {
  createCanvas(120, 120);
  background(204);
}

function draw() {
  rotate(angle);
  translate(mouseX, mouseY);
  rect(-15, -15, 30, 30);
  angle += 0.1;
}
```

Nota

Puedes usar también las funciones `rectMode()`, `ellipseMode()` y `imageMode()` hacen más simple dibujar figuras desde su centro. Puedes leer sobre estas funciones en la Referencia de p5.js.

Ejemplo 6-7: un brazo articulado

En este ejemplo, hemos puesto juntas una serie de funciones `translate()` y `rotate()` para crear un brazo articulado. Cada función `translate()` mueve la posición de las líneas, y cada función `rotate()` añade a la rotación previa para doblar más:

```
var angle = 0.0;
var angleDirection = 1;
var speed = 0.005;

function setup() {
  createCanvas(120, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  translate(20, 25); // Mover a la posición inicial
  rotate(angle);
```

```

strokeWeight(12);
line(0, 0, 40, 0);
translate(40, 0);    // Mover la siguiente articulación
rotate(angle * 2.0);
strokeWeight(6);
line(0, 0, 30, 0);
translate(30, 0);
rotate(angle * 2.5);
strokeWeight(3);
line(0, 0, 20, 0);

angle += speed * angleDirection;
if ((angle > QUARTER_PI) || (angle < 0)) {
    angleDirection *= -1;
}
}

```

La variable `angle` crece desde 0 hasta `QUARTER_PI` (un cuarto del valor de π), luego decae hasta que es menor que cero, luego el ciclo se repite. El valor de la variable `angleDirection` está siempre entre 1 y -1 para hacer que el valor de `angle` correspondiente crezca o decrezca.

Escalar

La función `scale()` estira las coordenadas del lienzo. Como las coordenadas se expanden o se contraen cuando cambia la escala, todo lo que está dibujado en el lienzo aumenta o disminuye sus dimensiones. El monto de escalamiento está escrito en porcentajes decimales. Entonces, el parámetro 1.5 en la función `scale()` resulta en un 150% y 3 es 300% (Figura 6-3).

Ejemplo 6-8: escalamiento

Como `rotate()`, la función `scale()` transforma desde el origen. Entonces, tal como `rotate()`, para escalar una figura desde su centro, debemos trasladar su ubicación, escalar y luego dibujar con el centro en la coordenada (0,0):

```

function setup() {
    createCanvas(120, 120);
    background(204);
}

function draw() {
    translate(mouseX, mouseY);
    scale(mouseYX / 60.0);
    rect(-15, -15, 30, 30);
}

```

Ejemplo 6-9: manteniendo los trazos constantes

De las líneas gruesas del Ejemplo 6-8, puedes ver cómo la función `scale()` afecta el grosor del trazado. Para mantener un grosor de trazado consistente a medida que la figura se escala, divide el trazado deseado por el valor escalar:

```
function setup() {
  createCanvas(120, 120);
  background(204);
}

function draw() {
  translate(mouseX, mouseY);
  var scalar = mouseX / 60.0;
  scale(scalar);
  strokeWeight(1.0 / scalar);
  rect(-15, -15, 30, 30);
}
```

Push y pop

Para aislar los efectos de la transformación para que no afecten otras funciones, usa las funciones `push()` y `pop()`. Cuando ejecutas `push()`, graba una copia del sistema de coordenadas actual y luego restaura ese sistema cuando ejecutas `pop()`. Esto es útil cuando las transformaciones son necesarias para una figura, pero no son deseadas para otras.

Ejemplo 6-10: aislando transformaciones

En este ejemplo, el rectángulo pequeño siempre dibuja en la misma `pop()`:

```
function setup() {
  createCanvas(120, 120);
  background(204);
}

function draw() {
  push();
  translate(mouseX, mouseY);
  rect(0, 0, 30, 30);
  pop();
  translate(35, 10);
}
```

```
    rect(0, 0, 15, 15);  
}
```

Nota

Las funciones `push()` y `pop()` siempre se usan en pares. Por cada `push()`, tiene que haber un correspondiente `pop()`.

Robot 4: trasladar, rotar, escalar

Las funciones `translate()`, `rotate()` y `scale()` son utilizadas para modificar el bosquejo del robot. En relación al ejemplo Robot 3: respuesta, `translate()` es usado para hacer el código más fácil de leer. Aquí, observa cómo ya no es necesario el valor de `x` a cada función de dibujo porque la función `translate()` mueve todo. Similarmente, la función `scale()` es usada para definir las dimensiones para todo el robot. Cuando el ratón no está presionado, el tamaño es de un 60% y cuando sí está presionado, es de un 100% en relación a las coordenadas originales. La función `rotate()` es usada dentro del loop para dibujar una línea, rotarla un poco, luego dibujar una segunda línea, luego rotarla un poco más, y así hasta que el loop ha dibujado 30 líneas en forma de círculo para estilizar el pelo de la cabeza del robot:

```
var x = 60;           // Coordenada x  
var y = 440;          // Coordenada y  
var radius = 45;      // Radio de la cabeza  
var bodyHeight = 180; // Altura del cuerpo  
var neckHeight = 40;  // Altura del cuello  
  
var easing = 0.04;  
  
function setup() {  
  createCanvas(360, 480);  
  strokeWeight(2);  
  ellipseMode(RADIUS);  
}  
  
function draw() {  
  var neckY = -1 * (bodyHeight + neckHeight + radius);  
  
  background(204);  
  
  translate(mouseX, y); // Mueve todo a (mouseX, y)  
  
  if (mouseIsPressed) {  
    scale(1.0);  
  } else {  
    scale(0.6);           // 60% de tamaño si el ratón está presionado
```



```
}

// Cuerpo

noStroke();
fill(102);
ellipse(0, -33, 33, 33);
fill(0);
rect(-45, -bodyHeight, 90, bodyHeight - 33);

// Cuello
stroke(102);
line(12, -bodyHeight, 12, neckY);

// Pelo
push();
translate(12, neckY);
var angle = -PI/30.0;
for (var i = 0; i <= 30; i++) {
  line(80, 0, 0, 0);
  rotate(angle);
}
pop();

// Cabeza
noStroke();
fill(0);
ellipse(12, neckY, radius, radius);
fill(255);
ellipse(24, neckY - 6, 14, 14);
fill(0);
ellipse(24, neckY - 6, 3, 3);
}
```

Capítulo 7. Media

05.js es capaz de dibujar más que simplemente líneas y figuras. Es tiempo de aprender cómo crear imágenes y texto en nuestros programas para extender las posibilidades visuales a fotografía, diagramas detallados y diversas tipografías.

Antes de que hagamos esto, primero tenemos que hablar un poco sobre servidores. Hasta este punto, hemos estado viendo el archivo `index.html` directamente en el navegador. Esto funciona bien para correr animaciones simples. Sin embargo, si quieres hacer cosas como cargar una imagen externa en tu bosquejo, tu navegador no lo va a permitir. Si revisas la consola, te encontrarás con un error conteniendo el término "cross-origin". Para cargar archivos externos, tienes que correr un servidor. Un servidor es un programa que funciona como un manejador de capas. Responde cuando escribes una URL en la barra de direcciones, y sirve los archivos correspondientes a ti para su visualización.

Existen diferentes maneras de correr servidores. Visita <https://github.com/processing/p5.js/wiki/Local-server> para ver las instrucciones de cómo correr un servidor en sistemas Mac OS X, Windows y Linux. Una vez que lo tengas configurado, ¡estás listo para cargar media!

Hemos subido algunos archivos para que los uses en los ejemplos de este capítulo: <http://p5js.org/learn/books/media.zip>.

Descarga este archivo, descomprímelo en tu escritorio (o en otro lugar conveniente) y anota su ubicación.

Nota

Para descomprimir en Mac OS X, basta con hacer doble click en el archivo y se creará un directorio llamado `media`. En Windows, haz doble click en el archivo `media.zip`, el que abrirá una nueva ventana. En esa ventana, arrastra el directorio llamado `media` al escritorio.

Crea un nuevo bosquejo, y copia el archivo `lunar.jpg` desde el directorio `media` que acabas de descomprimir al directorio de tu bosquejo.

Nota

En Windows y Mac OS X, las extensiones de los archivos están escondidas por defecto. Es una buena idea cambiar esta opción para que siempre veas el nombre completo de tus archivos. En Mac OS X, selecciona Preferencias desde el menú principal, y luego asegúrate que "Mostrar la extensión completa" esté seleccionado en la pestaña de opciones avanzadas. En Windows, busca las Opciones de Directorio, y selecciona la opción ahí.

Images

Estos son los tres pasos que tienes que seguir antes de que puedas dibujar una imagen en la pantalla:

1. Añade la imagen al directorio del bosquejo
2. Crea una variable para almacenar la imagen.
3. Carga la imagen a la variable con la función `loadImage()`.

Ejemplo 7-1: carga una imagen

Para cargar una imagen, introduciremos una nueva función llamada `preload()`. La función `preload()` corre una vez y antes de que la función `setup()` corra. Generalmente deberías cargar tus imágenes y otros archivos dentro de `preload()` para asegurarte que estén completamente cargadas antes de que tu programa empiece a correr. Discutiremos esto en mayor profundidad más adelante en el capítulo.

Después de que los tres pasos son completados, puedes dibujar la imagen en la pantalla con la función `image()`. El primer parámetro de `image()` especifica la imagen a dibujar, el segundo y tercero son las coordenadas `x` y `y`:

```
var img;

function preload() {
  img = loadImage("lunar.jpg");
}

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  image(img, 0, 0);
}
```

Los parámetros opcionales cuarto y quinto determinan el ancho y altura de la imagen a dibujar. Si no se usan los parámetros cuarto y quinto, la imagen es dibujada al tamaño original que fue creada.

Los siguientes ejemplos muestran cómo trabajar con más de una imagen en el mismo programa y cómo escalar la imagen.

Ejemplo 7-2: carga más imágenes

Para este ejemplo, necesitarás agregar el archivo capsule.jpg (que está dentro del directorio media que descargaste) al directorio de tu bosquejo.

```
var img1;
var img2;

function preload() {
  img1 = loadImage("lunar.jpg");
  img2 = loadImage("capsule.jpg");
}

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  image(img1, -120, 0);
  image(img1, 130, 0, 240, 120);
  image(img2, 300, 0, 240, 120);
}
```

Ejemplo 7-3: mover las imágenes con el ratón

Cuando las variables mouseX y mouseY son usadas como los parámetros cuarto y quinto de la función image(), el tamaño de la imagen cambia con el movimiento del ratón:

```
var img;

function preload() {
  img = loadImage("lunar.jpg");
}

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(0);
  image(img, 0, 0, mouseX * 2, mouseY * 2);
}
```

Nota

Cuando una imagen es mostrada más grande o pequeña que su tamaño original, puede aparecer distorsionada. Ten cuidado en preparar tus imágenes a los tamaños en que serán usadas. Cuando el tamaño de la imagen es cambiado con la función `image()`, el archivo original en tu directorio del bosquejo no cambia.

p5.js puede cargar y mostrar imágenes raster en los formatos JPEG, PNG y GIF, además de imágenes vector en el formato SVG. Puedes convertir imágenes a los formatos JPEG, PNG, GIF y SVG usando programas como GIMP, Photoshop e Illustrator. La mayor parte de las cámaras digitales graban sus imágenes en el formato JPEG, pero usualmente necesitan ser reducidas en tamaño para ser usadas con p5.js. Una cámara digital típica crea una imagen que es varias veces más grande que el área de dibujo de gran parte de los bosquejos creados en p5.js. Cambiar el tamaño de estas imágenes antes de que sean añadidas al directorio del bosquejo hace que los bosquejos carguen más rápido, corran más eficientemente y ahorra espacio en el disco duro.

Las imágenes GIF, PNG y SVG soportan transparencia, lo que significa que los pixeles pueden ser invisibles o parcialmente visibles (recuerda la discusión de `color()` y valores alpha en el Ejemplo 3-17). Las imágenes GIF tienen transparencia de 1 bit, lo que significa que los pixeles son totalmente opacos o totalmente transparentes. Las imágenes PNG soportan transparencia de 8 bits, lo que significa que cada pixel tiene una variable de opacidad. Los siguientes ejemplos usan los archivos `clouds.gif` y `clouds.png` para mostrar las diferencias entre los formatos. Las imágenes están dentro del directorio `media` que has descargado anteriormente. Asegúrate de incluirlas al directorio de tu bosquejo antes de probar cada ejemplo.

Ejemplo 7-4: transparencia con GIF

```
var img;

function preload() {
  img = loadImage("clouds.gif");
}

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  image(img, 0, 0);
  image(img, 0, mouseY * -1);
}
```

Ejemplo 7-5: transparencia con PNG

```
var img;

function preload() {
  img = loadImage("clouds.png");
}

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  image(img, 0, 0);
  image(img, 0, mouseY * -1);
}
```

Ejemplo 7-6: mostrar una imagen SVG

```
var img;

function preload() {
  img = loadImage("network.svg");
}

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  image(img, 0, 0);
  image(img, mouseX, 0);
}
```

Nota

Recuerda incluir la extensión apropiada del archivo (.gif, .jpg, .png o .svg) cuando cargas la imagen. También asegúrate que el nombre de la imagen esté escrito exactamente como aparece en el archivo, incluyendo mayúsculas y minúsculas.

Asincronicidad

¿Por qué necesitamos cargar las imágenes en `preload()`? ¿Por qué no usamos `setup()`? Hasta este punto, hemos estado asumiendo que nuestros programas corren desde la parte superior a la inferior, con cada línea de código siendo ejecutada completamente antes de avanzar a la siguiente. Aunque esto es generalmente cierto, en el caso de algunas funciones como cargar imágenes, tu navegador empezará el proceso de cargar la imagen, pero se saltará a la siguiente línea antes de que la imagen haya terminado de cargarse. Esto recibe el nombre de asincronicidad, o de función asíncrona. Es un poco inesperado al principio, pero esto permite que las páginas carguen y corran más rápido en la web.

Para ver esto con mayor claridad, considera el siguiente ejemplo. Es idéntico al ejemplo 7-1, excepto que usamos `loadImage()` dentro de `setup()` en vez de `preload()`.

Ejemplo 7-7: demostrando la Asincronicidad

```
var img;

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
  img = loadImage("lunar.jpg");
  noLoop();
}

function draw() {
  background(204);
  image(img, 0, 0);
}
```

Cuando corras este programa, te darás cuenta que el lienzo para pintar está gris y que la imagen no está siendo mostrada. El bosquejo corre la función `setup()` primero y luego corre la función `draw()`. En la línea de `loadImage()`, empieza a cargar la imagen, pero continúa con el resto de `setup()` y con `draw()` antes de que la imagen esté cargada. La función `image()` no es capaz de cargar una imagen que todavía no esté cargada.

Para ayudar con este problema, p5.js tiene la función `preload()`. A diferencia de `setup()`, la función `preload()` forza al programa a esperar hasta que todo esté cargado. Es mejor hacer las llamadas para cargar archivos dentro de `preload()`, y hacer toda la configuración en `setup()`.

Alternativamente, en vez de usar `preload()`, puedes usar algo llamado función de retrollamada (`callback`).

Ejemplo 7-8: cargando con un callback

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
  loadImage("lunar.jpg", drawImage);  
  noLoop();  
}  
  
function draw() {  
  background(200);  
}  
  
function drawImage(img) {  
  image(img, 0, 0);  
}
```

En este ejemplo, añadimos un segundo argumento a `loadImage()`, que es la función que queremos que corra después de que la carga es completada. Una vez que la imagen ha cargado, la función callback `drawImage()` es automáticamente llamada, con un argumento, la imagen que ha sido cargada.

No hay necesidad de crear una variable global para guardar la imagen. La imagen es pasada directamente a la función callback, con el nombre del parámetro escogido en la definición de la función.

Fuentes de letras

p5.js puede mostrar texto en fuentes distintas que la por defecto. Puedes usar cualquier fuente que esté en tu computador (son llamadas fuentes del sistema). Ten en cuenta que si estás compartiendo esto en la web, otra gente necesitará añadir la fuente de sistema para poder ver el texto en la fuente que escogiste. Hay un número de fuentes que la mayor parte de los computadores y dispositivos tienen: estas incluyen "Arial", "Courier", "Courier New", "Georgia", "Helvetica", "Palatino", "Times New Roman", "Trebuchet MS" y "Verdana".

Ejemplo 7-9: dibujando con fuentes

Puedes usar la función `textFont()` para configurar la fuente actual. Puedes dibujar letras en la pantalla con la función `text()` y puedes cambiar el tamaño con la función `textSize()`:

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
  textFont("Arial");  
}
```



```
function draw() {
  background(102);
  textSize(32);
  text("one small step for man...", 25, 60);
  textSize(16);
  text("one small step for man...", 27, 90);
}
```

El primer parámetro de `text()` son los caracteres a ser dibujados en la pantalla. (Date cuenta que los caracteres están entre comillas). Los segundo y tercer parámetros definen la ubicación horizontal y vertical. La ubicación está basada en la base del texto (ver Figura 7-1).

Ejemplo 7-10: usar una fuente de la web

Si no quieres estar limitado a esta pequeña lista de fuentes, puedes usar una de la web. Dos sitios web que son buenos recursos para encontrar fuentes web con licencias abiertas para usar con p5.js son GoogleFonts y la Open Font Library.

Para usar una webfont en tu programa, deberás referenciarla en tu archivo `index.html`. Cuando escoges una fuente desde cualquiera de estas librerías mencionadas, te mostrará una línea de código para añadir a tu archivo HTML. Cuando copias y pegas este código en cualquier parte dentro de la sección de tu HTML, tu archivo se verá algo así:

```
<html>
<head>
  <script type="text/javascript" src="../../lib/p5.js"></script>
  <script type="text/javascript" src="sketch.js"></script>
  <link href="http://fonts.googleapis.com/css?family=Source+Code+Pro" rel="sty
</head>
<body>
</body>
</html>
```

Una vez que hayas referenciado la fuente, puedes usarla con `textFont()` tal como las fuentes de sistema:

```
function setup() {
  createCanvas(480, 120);
  textFont("Source Code Pro");
}

function draw() {
  background(102);
  textSize(28);
  text("one small step for man...", 25, 60);
  textSize(16);
}
```

```
text("one small step for man...", 27, 90);  
}
```

Ejemplo 7-11: define el trazado del texto y el relleno

Tal como las figuras, el texto es afectado por las funciones `stroke()` y `fill()`. El siguiente ejemplo resulta en texto negro con borde blanco:

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
  textFont("Source Code Pro");  
  fill(0);  
  stroke(255);  
}  
  
function draw() {  
  background(102);  
  textSize(28);  
  text("one small step for man...", 25, 60);  
  textSize(16);  
  text("one small step for man...", 27, 90);  
}
```

Ejemplo 7-12: dibuja el texto en un recuadro

Puedes también definir que el texto se dibuje dentro de un recuadro añadiendo los parámetros cuarto y quinto para especificar el ancho y altura del recuadro:

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
  textFont("Source Code Pro");  
  textSize(24);  
}  
  
function draw() {  
  background(102);  
  text("one small step for man...", 26, 24, 240, 100);  
}
```

Ejemplo 7-13: guardar el texto en una variable

En el ejemplo anterior, las palabras dentro de la función `text()` hacen que el código sea difícil de leer. Podemos guardar estas palabras en una variable para asegurar que el código sea más modular. Aquí está una nueva versión del ejemplo anterior que usa una variable:

```
var quote = "one small step for man...";

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
  textFont("Source Code Pro");
  textSize(24);
}

function draw() {
  background(102);
  text(quote, 26, 24, 240, 100);
}
```

Hay un conjunto de funciones adicionales que afectan cómo las letras son mostradas en la pantalla. Son explicadas, con ejemplos, en la categoría de Tipografía en la Referencia de `p5.js`.

Robot 5: media

A diferencia de los robots creados con líneas y rectángulos dibujados en `p5.js` durante los capítulos anteriores, estos robots fueron creados con un programa de dibujo vectorial. Para algunas figuras, es más fácil apuntar y hacer click con un software como Inkscape o Illustrator que definir las figuras con coordenadas en código.

Existe un compromiso al seleccionar una técnica para creación de imágenes por sobre otra. Cuando defines figuras en `p5.js`, existe mayor flexibilidad para modificarlas mientras el programa está corriendo. Si las figuras están definidas en otro lugar y luego cargadas a `p5.js`, los cambios están limitados a la posición, ángulo y tamaño. Cuando cargas cada robot desde un archivo SVG, como este ejemplo muestra, las variaciones destacadas en el Robot 2 (ver "Robot 2: variables") son imposibles.

Las imágenes pueden ser cargadas con un programa para traer visuales creadas en otros programas o capturadas con una cámara. Con esta imagen en el fondo, nuestros robots ahora están buscando formas de vida en Noruega en los inicios del siglo 20.

Los archivos SVG y PNG usados en este ejemplo pueden ser descargados desde <http://p5js.org/learn/books/media.zip>:

```

var bot1;
var bot2;
var bot3;
var landscape;

var easing = 0.05;
var offset = 0;

// Precarga las imágenes
function preload() {
  bot1 = loadImage("robot1.svg");
  bot2 = loadImage("robot2.svg");
  bot2 = loadImage("robot3.svg");
  landscape = loadImage("alpine.svg");
}

function setup() {
  createCanvas(720, 480);
}

function draw() {
  // Definir la imagen "landscape" como función
  // Esta imagen debe tener el mismo ancho y altura que el programa
  background(landscape);

  // Definir el offset izquierdo y derecho y aplicar
  // el suavizado para hacer la transición más suave
  var targetOffset = map(mouseY, 0, height, -40, 40);
  offset += (targetOffset - offset) * easing;

  // Dibuja el robot izquierdo
  image(bot1, 85 + offset, 65);

  // Dibuja el robot derecho más pequeño y
  // haz que tenga un menor offset
  var smallerOffset = offset * 0.7;
  image(bot2, 510 + smallerOffset, 140, 78, 248);

  // Dibuja el robot más pequeño, dale un offset menor
  smallerOffset *= -0.5;
  image(bot3, 410 + smallerOffset, 225, 39, 124);
}

```

Capítulo 8. Movimiento

Tal como un folioscopio, la animación en la pantalla es creada para dibujar una imagen, luego otra, y así. La ilusión de movimiento fluido es creada por persistencia de visión. Cuando un conjunto de imágenes similares es presentado a una tasa suficiente, nuestros cerebros traducen estas imágenes en movimiento.

Cuadros

Para crear movimiento fluido, p5.js trata de correr el código dentro de `draw()` a una tasa de 60 cuadros por segundo. Un cuadro es una ejecución de la función `draw()` y la tasa de cuadros equivale a cuántos cuadros son dibujados cada segundo. Entonces, un programa que dibuja 60 cuadros por segundo corre todo el código dentro de la función `draw()` 60 veces por segundo.

Ejemplo 8-1: ve la tasa de cuadros

Para confirmar la tasa de cuadros, podemos usar la consola del navegador que aprendimos a usar en el Capítulo 1. La función `frameRate()` te arroja la velocidad actual de tu programa. Abre la consola, corre este programa y revisa los valores impresos:

```
function draw() {  
  var fr = frameRate();  
  print(fr);  
}
```

Ejemplo 8-2: define la tasa de cuadros

La función `frameRate()` puede también cambiar la velocidad a la que el programa corre. Cuando es ejecutada sin parámetro (como en el Ejemplo 8-1), arroja la actual tasa de cuadros. Sin embargo, cuando la función `frameRate()` es llamada con un parámetro, define la tasa de cuadros a ese valor. Para ver el resultado, ejecuta las distintas versiones de `frameRate()` de este ejemplo, descomentándolas:

```
function setup() {  
  frameRate(30);    // Treinta cuadros por segundo  
  //frameRate(12);  // Doce cuadros por segundo  
  //frameRate(2);   // Dos cuadros por segundo  
  //frameRate(0.5); // Un cuadro cada dos segundos  
}  
function draw() {  
  var fr = frameRate();
```

```
    print(fr);  
}
```

Nota:

p5.js trata de correr el código a una tasa de 60 cuadros por segundo, pero si tarda más de 1/60 segundos en correr el método draw(), entonces la tasa decrecerá. La función frameRate() especifica solo la tasa máxima, y la tasa real para cualquier programa depende en el computador corriendo el código.

Velocidad y dirección

Para crear ejemplos de movimiento fluido, creamos variables que guardan números y los modifican un poco cada cuadro.

Ejemplo 8-3: mueve una figura.

El siguiente ejemplo mueve una figura de izquierda a derecha, actualizando la variable x:

```
var radius = 40;  
var x = -radius;  
var speed = 0.5;  
  
function setup() {  
  createCanvas(240, 120);  
  ellipseMode(RADIUS);  
}  
  
function draw() {  
  background(0);  
  x += speed;    // Aumenta el valor de x  
  arc(x, 60, radius, radius, 0.52, 5.76);  
}
```

Cuando corres este código, observarás que la figura se mueve más allá del borde derecho de la pantalla cuando el valor de la variable x es mayor que el ancho de la ventana. El valor de x sigue aumentando, pero la figura ya no es visible.

Ejemplo 8-4: dar la vuelta

Existen muchas alternativas a este comportamiento, que puedes escoger de acuerdo a tu preferencia. Primero, extenderemos el código para mostrar cómo mover la figura de vuelta al

borde izquierdo de la pantalla después de que desaparece del borde derecho. En este caso, imagina la pantalla como un cilindro aplanado, con la figura moviéndose por fuera para volver al borde izquierdo:

```
var radius = 40;
var x = -radius;
var speed = 0.5;

function setup() {
  createCanvas(240, 120);
  ellipseMode(RADIUS);
}

function draw() {
  background(0);
  x += speed;      // Aumenta el valor de x
  if (x > width + radius) { // Si la figura está fuera de la pantalla
    x = - radius; // Mueve la figura al borde izquierdo
  }
  arc(x, 60, radius, radius, 0.52, 5.76);
}
```

En cada viaje alrededor de draw(), el código prueba si el valor de x ha aumentado más allá del ancho de la pantalla (sumado al radio de la figura). Si lo ha hecho, hacemos que el valor de x sea negativo nuevamente, para que cuando siga aumentando, entre a la pantalla por la izquierda. Mira la Figura 8-1 para ver un diagrama de cómo funciona.

Ejemplo 8-5: rebota contra la pared

En este ejemplo, extenderemos el Ejemplo 8-3 para que la figura cambie de dirección cuando llegue a un borde, en vez de volver a aparecer por la izquierda. Para hacer que esto pase, añadimos una nueva variable para almacenar la dirección de la figura. Un valor de dirección de 1 mueve la figura hacia la derecha, mientras que un valor de -1 la mueve hacia la izquierda:

```
var radius = 40;
var x = 110;
var speed = 0.5;
var direction = 1;

function setup() {
  createCanvas(240, 120);
  ellipseMode(RADIUS);
}

function draw() {
```

```

background(0);
x += speed * direction;
if ((x > width-radius) || (x < radius)) {
    direction = -direction;    // Cambiar dirección
}
if (direction == 1) {
    arc(x, 60, radius, radius, 0.52, 5.76); // Hacia la derecha
} else {
    arc(x, 60, radius, radius, 3.67, 8.9);  // Hacia la izquierda
}
}

```

Cuando la figura llega a un borde, este código invierte la dirección de la figura, cambiando el signo de la variable dirección. Por ejemplo, si la variable dirección es positiva cuando la figura llega a un borde, el código la invierte a negativa.

Posiciones intermedias (tweening)

A veces quieres animar una figura para ir de un punto de la pantalla a otro. Con unas pocas líneas de código, puedes configurar la posición inicial y final, y luego calcular las posiciones entremedio (tween) en cada cuadro.

Ejemplo 8-6: calcula las posiciones intermedias

Para hacer que el ejemplo de este código sea modular, hemos creado un grupo de variables en la parte superior. Corre el código unas cuantas veces y cambia los valores para ver cómo este código puede mover a la figura desde cualquier ubicación a cualquier otra en cualquier rango de velocidades. Cambia la variable step para alterar la velocidad:

```

var startX = 20;    // Coordenada x inicial
var stopX = 160;    // Coordenada x final
var startY = 30;    // Coordenada y inicial
var stopY = 80;     // Coordenada y final
var x = startX;     // Coordenada x actual
var y = startY;     // Coordenada y actual
var step = 0.005;   // createCanvas para cada paso (0.0 a 1.0)
var pct = 0.0;      // Porcentaje avanzado (0.0 a 1.0)

function setup() {
    createCanvas(240, 120);
}

function draw() {

```



```

background(0);
if (pct < 1.0) {
  x = startX + ((stopX - startX) * pct);
  y = startY + ((stopY - startY) * pct);
  pct += step;
}
ellipse(x, y, 20, 20);
}

```

Aleatorio

A diferencia del movimiento linear y suave típico en las gráficas por computadora, el movimiento en el mundo físico es usualmente idiosincrático. Por ejemplo, si pensamos en una hoja flotando hacia la tierra, o una hormiga caminando por un terreno rugoso. Podemos simular las cualidades impredecibles del mundo generando números aleatorios. La función `random()` calcula estos valores, podemos definir un rango para afinar la cantidad de desorden en un programa.

Ejemplo 8-7: genera valores aleatorios

El siguiente ejemplo corto imprime valores aleatorios en la consola, con el rango limitado por la posición del ratón:

```

function draw() {
  var r = random(0, mouseX);
  print(r);
}

```

Ejemplo 8-8: dibuja aleatoriamente

Construyendo sobre el Ejemplo 8-7, este ejemplo usa valores de la función `random()` para cambiar la posición de líneas en el lienzo. Cuando el ratón está a la izquierda del lienzo, el cambio es pequeño; si se mueve a la derecha, los valores de `random()` aumentan y el movimiento se torna más exagerado. Como la función `random()` está dentro de un `for` loop, un nuevo valor aleatorio es calculado para cada punto de cada línea:

```

function setup() {
  createCanvas(240, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  for (var x = 20; x < width; x += 20) {

```

```

    var mx = mouseX / 10;
    var offsetA = random(-mx, mx);
    var offsetB = random(-mx, mx);
    line(x + offsetA, 20, x - offsetB, 100);
  }
}

```

Ejemplo 8-9: mueve figuras aleatoriamente

Cuando se usa para mover figuras alrededor de la pantalla, los valores aleatorios pueden generar imágenes que son más naturales en apariencia. En el siguiente ejemplo, la posición del círculo es modificada por valores aleatorios en cada ejecución de `draw()`. Como la función `background()` no es usada, las posiciones anteriores permanecen dibujadas:

```

var speed = 2.5;
var diameter = 20;
var x;
var y;

function setup() {
  createCanvas(240, 120);
  x = width/2;
  y = height/2;
  background(204);
}

function draw() {
  x += random(-speed, speed);
  y += random(-speed, speed);
  ellipse(x, y, diameter, diameter);
}

```

Si observas este ejemplo el tiempo suficiente, el círculo podría dejar la pantalla y volver. Esto depende del azar, pero podríamos añadir unas estructuras `if` o usar la función `constrain()` para hacer que el círculo no deje la pantalla.

La función `constrain()` limita el valor a un rango específico, el que puede ser usado para mantener `x` e `y` dentro de los límites del lienzo. Al reemplazar la función `draw` con el siguiente código, te asegurarás que la elipse permanezca en la pantalla:

```

function draw() {
  x += random(-speed, speed);
  y += random(-speed, speed);
  x = constrain(x, 0, width);
  y = constrain(y, 0, height);
}

```

```
    ellipse(x, y, diameter, diameter);  
}
```

Nota

La función `randomSeed()` puede ser usada para forzar a `random()` para producir la misma secuencia de números cada vez que un programa es ejecutado. Esto es descrito con mayor detalle en la Referencia de p5.js.

Temporizadores

Cada programa de p5.js cuenta el monto de tiempo que ha pasado desde que empezó. Cuenta en milisegundos (milésimas de segundo), así que después de 1 segundo el contador está en 1.000, después de 5 segundos está en 5.000 y después de un minuto en 60.000. Podemos usar este contador para gatillar animaciones en momentos específicos. La función `millis()` arroja el valor del contador.

Ejemplo 8-10: el tiempo pasa

Puedes ver cómo el tiempo pasa cuando corres este programa:

```
function draw() {  
  var timer = millis();  
  print(timer);  
}
```

Ejemplo 8-11: gatillando eventos temporizados

Cuando se combina con un bloque `if`, los valores de `millis()` pueden ser usados para secuenciar tanto animaciones como eventos del programa. Por ejemplo, después de que han pasado dos segundos, el código dentro del bloque `if` puede gatillar un cambio. En este ejemplo, las variables llamadas `time1` y `time2` determinan cuándo cambiar el valor de la variable `x`:

```
var time1 = 2000;  
var time2 = 4000;  
var x = 0;  
  
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
}
```

```

}

function draw() {
  var currentTime = millis();
  background(204);
  if (currentTime > time2) {
    x -= 0.5;
  } else if (currentTime > time1) {
    x += 2;
  }
  ellipse(x, 60, 90, 90);
}

```

Circular

Si eres un as de la trigonometría, ya sabes cuán increíbles son las funciones seno y coseno. Si no lo eres, esperamos que los siguientes ejemplos puedan gatillar tu interés. No discutiremos la matemática en detalle aquí, pero aquí mostraremos unas pocas aplicaciones para generar movimiento fluido.

La figura 8-2 muestra una visualización de valores de la función seno y cómo se relacionan con ángulos. En la parte superior e inferior de la onda, observa cómo la tasa de cambio (el cambio en el eje vertical) desacelera, para y luego cambia de dirección. Es esta cualidad de la curva lo que genera un movimiento interesante.

Las funciones `sin()` y `cos()` en p5.js arrojan valores entre -1 y 1 para la función seno y coseno del ángulo especificado. Tal como `arc()`, los ángulos deben ser escritos en radianes (ver Ejemplo 3-7 y Ejemplo 3-8 para un recordatorio de cómo funcionan los radianes). Para ser útil para dibujar, los valores float arrojados por `sin()` y `cos()` son usualmente multiplicados por un valor más grande.

Ejemplo 8-12: valores de la onda sinusoidal

Este ejemplo muestra cómo los valores de `sin()` oscilan entre -1 y 1 a medida que el ángulo aumenta. Con la función `map()`, la variable `sinval` es convertida desde este rango a valores de 0 a 255. Este nuevo valor es usado para definir el color del fondo del lienzo:

```

var angle = 0.0;

function draw() {
  var sinval = sin(angle);
  print(sinval);
  var gray = map(sinval, -1, 1, 0, 255);
  background(gray);
}

```

```
    angle += 0.1;
}
```

Ejemplo 8-13: movimiento de una onda sinusoidal

Este ejemplo muestra cómo estos valores son convertidos a movimiento:

```
var angle = 0.0;
var offset = 60;
var scalar = 40;
var speed = 0.05;

function setup() {
    createCanvas(240, 120);
}

function draw() {
    background(0);
    var y1 = offset + sin(angle) * scalar;
    var y2 = offset + sin(angle + 0.4) * scalar;
    var y3 = offset + sin(angle + 0.8) * scalar;
    ellipse( 80, y1, 40, 40);
    ellipse(120, y2, 40, 40);
    ellipse(160, y3, 40, 40);
    angle += speed;
}
```

Ejemplo 8-14: movimiento circular

Cuando las funciones `sin()` y `cos()` son usadas en conjunto, pueden producir movimiento circular. Los valores de la función `cos()` proveen los valores de la coordenada x, y los valores de la función `sin()` proveen la coordenada y. Ambos son multiplicados por una variable llamada `scalar` para cambiar el radio del movimiento y son sumados con un valor `offset` para situar el centro de un movimiento circular:

```
var angle = 0.0;
var offset = 60;
var scalar = 30;
var speed = 0.05;

function setup() {
    createCanvas(120, 120);
    background(204);
}
```

```

}

function draw() {
  var x = offset + cos(angle) * scalar;
  var y = offset + sin(angle) * scalar;
  ellipse(x, y, 40, 40);
  angle += speed;
}

```

Ejemplo 8-15: espirales

Un pequeño cambio hecho para aumentar el valor scalar en cada cuadro produce una espiral en vez de un círculo:

```

var angle = 0.0;
var offset = 60;
var scalar = 2;
var speed = 0.05;

function setup() {
  createCanvas(120, 120);
  fill(0);
  background(204);
}

function draw() {
  var x = offset + cos(angle) * scalar;
  var y = offset + sin(angle) * scalar;
  ellipse(x, y, 2, 2);
  angle += speed;
  scalar += speed;
}

```

Robot 6: movimiento

En este ejemplo, las técnicas para movimiento aleatorio y circular son aplicadas al robot. La función background() fue removida para ver más claramente cómo la posición del robot y su cuerpo cambian.

En cada cuadro, un número aleatorio entre -4 y 4 es añadido a la coordenada x, y un número aleatorio entre -1 y 1 es añadido a la coordenada y. Esto causa que el robot se mueva más de izquierda a derecha que de arriba a abajo. Los números calculados por la función sin() cambian la altura del cuello para que oscile entre 50 y 100 pixeles de altura:

```

var x = 180;           // Coordenada x
var y = 400;           // Coordenada y

```

```

var bodyHeight = 153; // Altura del cuerpo
var neckHeight = 56; // Altura del cuello
var radius = 45;      // Radio de la cabeza
var angle = 0.0;      // Ángulo de movimiento

function setup() {
  createCanvas(360, 480);
  ellipseMode(RADIUS);
  background(204);
}

function draw() {
  // Cambia la posición en un monto aleatorio pequeño
  x += random(-4, 4);
  y += random(-1, 1);

  // Cambia la altura del cuello
  neckHeight = 80 + sin(angle) * 30;
  angle += 0.05;

  // Ajusta la altura de la cabeza
  var ny = y - bodyHeight - neckHeight - radius;

  // Cuello
  stroke(102);
  line(x + 2, y - bodyHeight, x + 2, ny);
  line(x + 12, y - bodyHeight, x + 12, ny);
  line(x + 22, y - bodyHeight, x + 22, ny);

  // Antenas
  line(x + 12, ny, x - 18, ny - 43);
  line(x + 12, ny, x + 42, ny - 99);
  line(x + 12, ny, x + 78, ny + 15);

  // Cuerpo
  noStroke();
  fill(102);
  ellipse(x, y - 33, 33, 33);
  fill(0);
  rect(x - 45, y - bodyHeight, 90, bodyHeight - 33);
  fill(102);
  rect(x - 45, y - bodyHeight + 17, 90, 6);

  // Cabeza
  fill(0);
  ellipse(x + 12, ny, radius, radius);
  fill(255);

```

```
ellipse(x + 24, ny - 6, 14, 14);  
fill(0);  
ellipse(x + 24, ny - 6, 3, 3);  
}
```


Capítulo 9. Funciones

Las funciones son los bloques fundamentales de los programas hechos en p5.js. Han aparecido en cada ejemplo que hemos presentado. Por ejemplo, hemos frecuentemente usado la función `createCanvas()`, la función `line()`, y la función `fill()`. Este capítulo muestra cómo escribir nuevas funciones para extender las capacidades de p5.js más allá de sus características incorporadas.

El poder de las funciones es su modularidad. Las funciones son unidades de software independientes que son usadas para construir programas complejos - como bloques de LEGO, donde cada tipo de ladrillo sirve para un propósito específico y para lograr un modelo complejo requiere usar las diferentes partes en conjunto. Como con las funciones, el verdadero poder de estos ladrillos es la habilidad de construir muchas formas distintas usando el mismo conjunto de elementos. El mismo grupo de LEGOs que forma una nave espacial puede ser reusado para construir un camión, un rascacielos y muchos otros objetos.

Las funciones son útiles si quieres dibujar una forma más compleja como un árbol, una y otra vez. La función para dibujar un árbol puede estar compuesta con las funciones incorporadas de p5.js, como `line()`, para crear la forma. Después de que el código para dibujar el árbol es escrito, no necesitas pensar sobre los detalles de dibujar un árbol nuevamente - puedes simplemente escribir `tree()` (o algún otro nombre que le hayas puesto a la función) para dibujar la figura. Las funciones permiten que una secuencia compleja de declaraciones pueda ser abstraída, para que te puedas enfocar en una meta de alto nivel (como dibujar un árbol), y no los detalles de la implementación (las funciones `line()` que definen la forma del árbol). Una vez que una función es definida, el código dentro de la función no necesita ser repetido.

Funciones básicas

Un computador corre los programas una línea de código a la vez. Cuando una función es ejecutada, el computador salta a donde la función está definida y corre el código ahí, luego vuelve a donde estaba anteriormente.

Ejemplo 9-1: tira los dados

Este comportamiento es ilustrado con la función `rollDice()` escrita para este ejemplo. Cuando el programa empieza, corre el código en `setup()` y luego para. El programa toma un desvío y corre el código dentro de `rollDice()` cada vez que aparece.

```
function setup() {  
  print("■Listo para lanzar los dados!");  
  rollDice(20);  
  rollDice(20);  
  rollDice(6);  
  print("Listo.");  
}
```

```

}

function rollDice(numSides) {
  var d = 1 + int(random(numSides));
  print("Lanzando... " + d);
}

```

Las dos líneas de código en `rollDice()` seleccionan un número aleatorio entre 1 y el número de caras del dado, e imprime ese número a la consola. Como los números son aleatorios, verás diferentes números cada vez que el programa es ejecutado:

Cada vez que la función `rollDice()` es ejecutada dentro de `setup()`, el código dentro de la función corre de arriba a abajo, luego el programa continúa con la siguiente línea dentro de `setup()`.

La función `random()` (descrita en "Aleatorio") arroja un número entre 0 y hasta (pero sin incluir) el número especificado. Entonces `random(6)` entrega un número entre 0 y 5.99999... Como `random()` arroja un número con punto decimal, también usamos la función `int()` para convertir el número a uno entero. Entonces `int(random(6))` arrojará 0, 1, 2, 3, 4 o 5. Como muchos otros casos en este libro, contar desde 0 hace más fácil usar los resultados de `random()` con otros cálculos.

Ejemplo 9-2: otra manera de tirar los dados

Si un programa equivalente hubiera sido hecho sin la función `rollDice()`, hubiera sido así:

```

function setup() {
  print("■Listo para lanzar los dados!");
  var d1 = 1 + int(random(20));
  print("Lanzando... " + d1);
  var d2 = 1 + int(random(20));
  print("Lanzando... " + d2);
  var d3 = 1 + int(random(6));
  print("Lanzando... " + d3);
  print("Listo.");
}

```

La función `rollDice()` en el Ejemplo 9-1 hace que el código sea más fácil de leer y mantener. El programa es más claro, porque el nombre de la función claramente determina su propósito. En este ejemplo, podemos ver la función `random()` en `setup()`, pero su uso no es tan obvio. El número de lados en un dado es más claro con una función: cuando el código dice `rollDice(6)`, es obvio que está simulando el lanzamiento de un dado de seis caras. Además, el Ejemplo 9-1 es fácil de mantener, porque la información no está repetida. La frase `Lanzando...` se repite tres veces en este caso. Si quieres cambiar el texto a algo distinto, tienes que actualizar el código en tres lugares, en vez de hacer una sola edición dentro de la función `rollDice()`. Además, como verás en el Ejemplo 9-5, una función puede hacer un programa mucho más

corto (y por lo tanto más fácil de mantener y leer), lo que ayuda a reducir el potencial número de errores.

Hacer una función

En esta sección, dibujaremos una lechuza para explicar los pasos involucrados en hacer una función.

Ejemplo 9-3: dibuja la lechuza

Primero, dibujaremos la lechuza sin usar una función:

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
}  
  
function draw() {  
  background(204);  
  translate(110, 110);  
  stroke(0);  
  strokeWeight(70);  
  line(0, -35, 0, -65); // Cuerpo  
  noStroke();  
  fill(255);  
  ellipse(-17.5, -65, 35, 35); // Pupila izquierda  
  ellipse( 17.5, -65, 35, 35); // Pupila derecha  
  arc(0, -65, 70, 70, 0, PI); // Barbilla  
  fill(0);  
  ellipse(-14, -65, 8, 8); // Ojo izquierdo  
  ellipse( 14, -65, 8, 8); // Ojo derecho  
  quad(0, -58, 4, -51, 0, -44, -4, -51); // Pico  
}
```

Observa que la función `translate()` es usada para mover el origen (0, 0) 110 píxeles a la derecha y 110 píxeles hacia abajo. Luego la lechuza es dibujada relativamente al (0,0), con sus coordenadas algunas veces positivas y otras negativas, centradas alrededor del nuevo punto (0,0). (Ver Figura 9-1).

Ejemplo 9-4: Dos son compañía

El código del Ejemplo 9-3 es razonable si solo hay una lechuza, pero cuando añadimos una segunda, el largo del código es casi el doble:

```

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(204);

  // Lechuza izquierda
  translate(110, 110);
  stroke(0);
  strokeWeight(70);
  line(0, -35, 0, -65); // Cuerpo
  noStroke();
  fill(204);
  ellipse(-17.5, -65, 35, 35); // Pupila izquierda
  ellipse( 17.5, -65, 35, 35); // Pupila derecha
  arc(0, -65, 70, 70, 0, PI); // Barbilla
  fill(0);
  ellipse(-14, -65, 8, 8); // Ojo izquierdo
  ellipse( 14, -65, 8, 8); // Ojo derecho
  quad(0, -58, 4, -51, 0, -44, -4, -51); // Pico

  // Lechuza derecha
  translate(70, 0);
  stroke(0);
  strokeWeight(70);
  line(0, -35, 0, -65); // Cuerpo
  noStroke();
  fill(255);
  ellipse(-17.5, -65, 35, 35); // Pupila izquierda
  ellipse( 17.5, -65, 35, 35); // Pupila derecha
  arc(0, -65, 70, 70, 0, PI); // Barbilla
  fill(0);
  ellipse(-14, -65, 8, 8); // Ojo izquierdo
  ellipse( 14, -65, 8, 8); // Ojo derecho
  quad(0, -58, 4, -51, 0, -44, -4, -51); // Pico
}

```

El programa crece de 21 líneas de código a 34, el código para dibujar la primera lechuza fue copiado y pegado en el programa y una función translate fue insertada para moverla 70 pixeles a la derecha. Esto es una manera tediosa e ineficiente de dibujar la segunda lechuza, no sin mencionar el dolor de cabeza que será añadir una tercera lechuza con este método. Pero duplicar el código es innecesario, porque este es el tipo de situación donde una función puede llegar al rescate.

Ejemplo 9-5: una función lechuza

En este ejemplo, una función es introducida para dibujar dos lechuzas con el mismo código. Si hacemos que el código que dibuja una lechuza en la pantalla sea una nueva función, entonces el código solo necesita aparecer una vez en el programa:

```
function setup() {
  createCanvas(480, 120);
}

function draw() {
  background(204);
  owl(110, 110);
  owl(180, 110);
}

function owl(x,y) {
  push();
  translate(x,y);
  stroke(0);
  strokeWeight(70);
  line(0, -35, 0, -65); // Cuerpo
  noStroke();
  fill(255);
  ellipse(-17.5, -65, 35, 35); // Pupila izquierda
  ellipse( 17.5, -65, 35, 35); // Pupila derecha
  arc(0, -65, 70, 70, 0, PI); // Barbilla
  fill(0);
  ellipse(-14, -65, 8, 8); // Ojo izquierdo
  ellipse( 14, -65, 8, 8); // Ojo derecho
  quad(0, -58, 4, -51, 0, -44, -4, -51); // Pico
  pop();
}
```

Puedes ver por las ilustraciones de este ejemplo y del Ejemplo 9-4 que tienen el mismo resultado, pero que este es más corto, porque el código para usar la lechuza aparece solo una vez, dentro de la función llamada `owl()`. Este código es ejecutado dos veces, porque es llamado dos veces dentro de la función `draw()`. La lechuza es dibujada en dos ubicaciones distintas porque los parámetros pasados a la función determinan las coordenadas `x` e `y`.

Los parámetros son una parte importante de las funciones, porque proveen flexibilidad. Vimos otro ejemplo de esto en la función `rollDice()`, el parámetro único `numSides` hizo posible simular un dado de 6 caras, uno de 20 y cualquier otro número de caras. Esto es como otras funciones de `p5.js`. Por ejemplo, los parámetros de la función `line()` hacen posible dibujar una línea de un pixel a otro en el lienzo. Sin los parámetros, la función solo sería capaz de dibujar una línea desde un punto fijo a otro fijo.

Cada parámetro es una variable que es creada cada vez que la función corre. Cuando este ejemplo corre, la primera vez que la función owl es llamada, el valor del parámetro x es 110 y el parámetro y es 110 también. En el segundo uso de la función, el valor de x es 180 y y es nuevamente 110. Cada valor es pasado a la función y luego cada vez que el nombre de la variable aparece dentro de la función, es reemplazado con el valor.

Ejemplo 9-6: aumentando la población

Ahora que tenemos una función básica para dibujar la lechuga en cualquier ubicación, podemos ahora dibujar muchas lechugas eficientemente poniendo la función dentro de un for loop y cambiando el primer parámetro cada vez que corre el loop:

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
}  
  
function draw() {  
  background(204);  
  for (var x = 35; x < width + 70; x += 70) {  
    owl(x, 110);  
  }  
}  
  
// Insertar la función owl() del Ejemplo 9-5
```

Es posible seguir añadiendo más y más parámetros a la función para cambiar diferentes aspectos de cómo la lechuga es dibujada. Los valores son pasados a la función para cambiar el color de la lechuga, la rotación, la escala o el diámetro de los ojos.

Ejemplo 9-7: lechugas de diferentes tamaños

En este ejemplo, hemos añadido dos parámetros para cambiar el valor de gris y el tamaño de cada lechuga:

```
function setup() {  
  createCanvas(480, 120);  
}  
  
function draw() {  
  background(204);  
  randomSeed(0);  
  for (var i = 35; i < width + 40; i += 40) {  
    var gray = int(random(0, 102));  
    var scalar = random(0.25, 1.0);  
    owl(i, 110, gray, scalar);  
  }  
}
```

```

    }
}

function owl(x, y, g, s) {
  push();
  translate(x,y);
  scale(s);    // Define la escala
  stroke(g);   // Define el valor de gris
  strokeWeight(70);
  line(0, -35, 0, -65); // Cuerpo
  noStroke();
  fill(255-g);
  ellipse(-17.5, -65, 35, 35); // Pupila izquierda
  ellipse( 17.5, -65, 35, 35);  // Pupila derecha
  arc(0, -65, 70, 70, 0, PI);   // Barbilla
  fill(g);
  ellipse(-14, -65, 8, 8);     // Ojo izquierdo
  ellipse( 14, -65, 8, 8);     // Ojo derecho
  quad(0, -58, 4, -51, 0, -44, -4, -51); // Pico
  pop();
}

```

Valores de retorno

Las funciones pueden hacer un cálculo y luego retornar un valor al programa principal. Hemos ya usado funciones de este tipo, incluyendo `random()` y `sin()`. Observa que cuando esta función aparece, el valor de retorno es usualmente asignado a una variable:

```
var r = random(1, 10);
```

En este caso, la función `random()` retorna un valor entre 1 y 10, el que luego es asignado a la variable `r`.

Las funciones que retornan un valor son frecuentemente usadas como un parámetro a otra función, como por ejemplo:

```
point(random(width), random(height));
```

En este caso, los valores de `random()` no son asignados a una variable - son pasados como parámetros a la función `point()` y usados para posicionar el punto dentro del lienzo.

Ejemplo 9-8: retorna un valor

Para hacer que una función retorne un valor, especifica el dato a ser pasado de vuelta con la palabra clave `return`. En este ejemplo se incluye una función llamada `calculateMars()` que calcula el peso de una persona u objeto en nuestro planeta vecino:

```
function setup() {
  var yourWeight = 132;
  var marsWeight = calculateMars(yourWeight);
  print(marsWeight);
}

function calculateMars(w) {
  var newWeight = w * 0.38;
  return newWeight;
}
```

Revisa la última línea del código del bloque, que retorna la variable `newWeight`. En la segunda línea de `setup()`, el valor es asignado a la variable `marsWeight`. (Para ver tu propio peso en Marte, cambia el valor de la variable `yourWeight` a tu peso).

Robot 7: funciones

En contraste con el Robot 2 (ver "Robot 2: variables"), este ejemplo usa una función para dibujar cuatro variaciones del robot dentro del mismo programa. Como la función `drawRobot()` aparece cuatro veces dentro de la función `draw()`, el código dentro del bloque `drawRobot()` es ejecutado cuatro veces, cada vez con un diferente conjunto de parámetros para cambiar la posición y la altura del cuerpo del robot.

Observa cómo las variables globales en Robot 2 ahora han sido aisladas dentro de la función `drawrobot()`. Como estas variables aplican solamente a dibujar el robot, ellas tienen que estar dentro de las llaves que definen el bloque de la función `drawRobot()`. Como el valor de la variable `radius` no cambia, no necesita ser un parámetro. En cambio, es definida al principio de `drawRobot()`:

```
function setup() {
  createCanvas(720, 480);
  strokeWeight(2);
  ellipseMode(RADIUS);
}

function draw() {
  background(204);
  drawRobot(120, 420, 110, 140);
  drawRobot(270, 460, 260, 95);
}
```



```

drawRobot(420, 310, 80, 10);
drawRobot(570, 390, 180, 40);
}

function drawRobot(x, y, bodyHeight, neckHeight) {

  var radius = 45;
  var ny = y - bodyHeight - neckHeight - radius;

  // Cuello
  stroke(102);
  line(x + 2, y - bodyHeight, x + 2, ny);
  line(x + 12, y - bodyHeight, x + 12, ny);
  line(x + 22, y - bodyHeight, x + 22, ny);

  // Antenas
  line(x + 12, ny, x - 18, ny - 43);
  line(x + 12, ny, x + 42, ny - 99);
  line(x + 12, ny, x + 78, ny + 15);

  // Cuerpo
  noStroke(102);
  fill(102);
  ellipse(x, y - 33, 33, 33);
  fill(0);
  rect(x - 45, y - bodyHeight, 90, bodyHeight - 33);
  fill(102);
  rect(x - 45, y - bodyHeight + 17, 90, 6);

  // Cabeza
  fill(0);
  ellipse(x + 12, ny, radius, radius);
  fill(255);
  ellipse(x + 24, ny - 6, 14, 14);
  fill(0);
  ellipse(x + 24, ny - 6, 3, 3);
  fill(153);
  ellipse(x, ny - 8, 5, 5);
  ellipse(x + 30, ny - 26, 4, 4);
  ellipse(x + 41, ny + 6, 3, 3);
}

```

Capítulo 10. Objetos

La programación orientada a objetos (OOP) es una manera diferente de pensar sobre tus programas. Los objetos son también una manera de agrupar variables con funciones relacionadas. Como ya sabes cómo trabajar con variables y funciones, los objetos simplemente combinan lo que ya has aprendido en un paquete más fácil de entender.

Los objetos son importantes, porque permiten dividir las ideas en bloques más pequeños. Esto se parece al mundo real donde, por ejemplo, los órganos están hechos de tejido, el tejido está hecho de células y así. Similarmente, a medida que tu código se va volviendo más complejo, tienes que pensar en términos de estructuras más pequeñas que forman estructuras más complicadas. Es más fácil escribir y mantener pedazos de código más pequeños y fáciles de entender, que trabajan en conjunto con otros, que es escribir un gran trozo de código que hace todo al mismo tiempo.

Propiedades y métodos

Un objeto es un conjunto de variables y funciones relacionadas. En el contexto de los objetos, una variable se llama propiedad (o variable de instancia) y una función es llamada método. Las propiedades y los métodos funcionan tal como las variables y las funciones vistas en los capítulos anteriores, pero usaremos estos nuevos términos para enfatizar que son parte de un objeto. Para decirlo de otra manera, un objeto combina datos relacionados (propiedades) con acciones y comportamientos relacionados (métodos). La idea es agrupar datos y métodos relacionados.

Por ejemplo, para hacer un modelo de una radio, piensa en los parámetros que pueden ser ajustados y las acciones que pueden afectar estos parámetros:

Propiedades

volume, frequency, band(FM, AM), power (on, off)

Métodos

setVolume, setFrequency, setBand

Modelar un dispositivo mecánico simple es fácil comparado a modelar un organismo como una hormiga o una persona. No es posible reducir un organismo complejo a unas pocas propiedades y métodos, pero es posible modelarlo suficientemente bien como para crear una simulación interesante. El video juego The Sims es un claro ejemplo. Este juego consiste en administrar las actividades diarias de personas simuladas. Los personajes tienen la suficiente personalidad como para hacer un juego adictivo, pero no más que eso. De hecho, ellos solo tienen cinco atributos de personalidad: ordenado, extrovertido, activo, juguetón y simpático. Con el conocimiento de que es posible hacer un modelo altamente simplificado de organismos

complejos, podríamos empezar a programar una hormiga con unas pocas propiedades y métodos:

Propiedades:

tipo(trabajador, soldado), peso, ancho

Métodos:

caminar, picar, liberarFeromonas, comer

Si hicieras una lista de las propiedades y métodos de una hormiga, podrías escoger enfocarte en modelar diferentes aspectos de la hormiga. No existe una manera correcta de hacer un modelo, mientras lo hagas apropiado para el propósito de las metas de tu programa.

Define un Constructor

Para crear un objeto, empieza por definir una función constructor. Una función constructor es la especificación de un objeto. Usando una analogía arquitectónica, una función constructor es como el plano de una casa, y un objeto es como la casa en sí misma. Cada casa construida con el mismo plano puede tener variaciones, y el plano es la única especificación, no una estructura fija. Por ejemplo, una casa puede ser azul y otra roja, una casa puede tener una chimenea y la otra no. Tal como los objetos, el constructor define los tipos de datos y comportamientos, pero cada objeto (casa) hecho de la misma función constructor (plano) tiene variables (color, chimenea) que tienen distintos valores. Para usar un término más técnico, cada objeto es una instancia y cada instancia tiene su propio conjunto de propiedades y métodos.

Antes de que escribas una función constructor, recomendamos un poco de planificación. Piensa en qué propiedades y métodos deberían tener tus objetos. Haz una lluvia de ideas para imaginar todas las opciones posibles y luego prioriza y haz tu mejor conjetura sobre qué funcionará. Harás cambios durante el proceso de programación, pero es importante tener un buen comienzo.

Para nuestra primera función constructor, convertiremos el Ejemplo 8-9 de antes en el libro. Empezamos por hacer una lista de propiedades del ejemplo:

```
var x;  
var y;  
var diameter;  
var speed;
```

El siguiente paso es resolver qué métodos pueden ser útiles para el objeto. Revisando la función draw() del ejemplo que estamos adaptando, vemos dos componentes primarios. La posición de la figura es actualizada y dibujada en la pantalla. Creemos dos métodos para nuestro objeto, uno para cada función:

```
function move();  
function display();
```

Ninguno de nuestros métodos retornan un valor. Una vez que hemos determinado las propiedades y métodos que el objeto debería tener, escribiremos nuestra función constructor para asignarlos a cada instancia del objeto que crearemos (Figura 10-1).

El código dentro la función constructor es corrido una vez cuando el objeto es creado. Para crear la función constructor, seguiremos tres pasos:

1. Crear un bloque de función.
2. Añadir las propiedades y asignarles valores.
3. Añadir los métodos.

Primero, creamos un bloque de función para nuestro constructor:

```
function JitterBug() {  
  
}
```

Observa que el nombre JitterBug empieza con mayúscula. Nombrar la función constructor con letra mayúscula no es requerida, pero es una convención (que recomendamos fuertemente) usada para denotar que es un constructor. (La palabra clave function, sin embargo, debe ser minúscula porque es una regla del lenguaje de programación).

Segundo, añadimos las propiedades. Javascript tiene una palabra reservada especial, this, que puedes usar dentro la función constructor para referirse al objeto actual. Cuando declaras una propiedad de un objeto, dejamos fuera el símbolo var, y en vez de eso antepone el nombre de la variable con this. para indicar que estamos asignando una propiedad, una variable del objeto. Podemos declarar y asignar la propiedad speed de la siguiente manera:

```
function JitterBug() {  
    this.speed = 0.5;  
}
```

Mientras estamos haciendo esto, tenemos que decidir qué propiedades tendrán sus valores pasados a través del constructor. Como regla general, los valores de las propiedades que quieran ser diferentes para cada instancia son pasados a través del constructor, y los otros valores de propiedades pueden ser definidos dentro del constructor, como lo es speed en este caso. Para el objeto JitterBug, hemos decidido que los valores de x, y y diámetro serán pasados. Cada uno de los valores pasados es asignado a una variable temporal que existe solo mientras el código es ejecutado. Para clarificar esto, hemos añadido el nombre temp a cada una de estas variables, pero pueden ser nombradas con cualquier nombre que prefieras. Serán usadas solo para asignar los valores de las propiedades que son parte del objeto. Así que añadimos tempX, tempY y tempDiameter como parámetros para la función, y las propiedades son declaradas y asignadas así:

```
function JitterBug(tempX, tempY, tempDiameter) {
  this.x = tempX;
  this.y = tempY;
  this.diameter = tempDiameter;
  this.speed = 0.5;    // El mismo valor para cada instancia
}
```

El último paso es añadir los métodos. Esto es justo como escribir funciones, pero aquí están contenidas dentro de la función constructor, y la primera línea es escrita un poco diferente. Normalmente, una función para actualizar variables puede ser escrita así:

```
function move() {
  x += random(-speed, speed);
  y += random(-speed, speed);
}
```

Como queremos hacer esta función un método del objeto, nuevamente necesitamos usar la palabra reservada `this`. La función anterior puede ser convertida en un método así:

```
this.move = function() {
  this.x += random(-this.speed, this.speed);
  this.y += random(-this.speed, this.speed);
};
```

La primera línea se ve un poco extraña, pero la manera de interpretarla es "crear una variable de instancia (propiedad) llamada `move`, y luego le asigna como su valor esta función". Luego, cada vez que nos referimos a las propiedades del objeto, podemos nuevamente usar `this.`, tal como lo hacemos cuando están inicialmente declaradas. Juntando todo en el constructor el resultado es este:

```
function JitterBug(tempX, tempY, tempDiameter) {
  this.x = tempX;
  this.y = tempY;
  this.diameter = tempDiameter;
  this.speed = 2.5;

  this.move = function() {
    this.x += random(-this.speed, this.speed);
    this.y += random(-this.speed, this.speed);
  };

  this.display = function() {
    ellipse(this.x, this.y, this.diameter, this.diameter);
  };
}
```

También observa el espaciado en el código. Cada línea dentro del constructor está indentada unos pocos espacios para mostrar lo que está dentro del bloque. Dentro de estos métodos, el código está espaciado nuevamente para mostrar claramente la jerarquía.

Crea objetos

Ahora que has definido una función constructor, para usarla en un programa debes crear un instancia de objeto con ese constructor. Hay dos pasos para crear un objeto:

1. Declara la variable objeto.
2. Crea (inicializa) el objeto con la palabra clave new.

Ejemplo 10-1: haz un objeto

Para hacer tu primer objeto, empezaremos mostrando cómo esto funciona dentro un bosquejo de p5.js y luego continuaremos explicando cada parte en profundidad:

```
var bug;

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
  background(204);
  // Crea un objeto y pasa los parámetros
  bug = new JitterBug(width/2, height/2, 20);
}

function draw() {
  bug.move();
  bug.display();
}

// Copia aquí el código del constructor de Jitterbug
```

Declaramos variables de objeto en la misma manera que todas las otras variables - el objeto es declarado escribiendo la palabra reservada var seguida del nombre de la variable:

```
var bug;
```

El segundo paso es inicializar el objeto con la palabra reservada new. Hace espacio en la memoria para el objeto con todas sus propiedades y métodos. El nombre del constructor es escrito a la derecha de la palabra reservada new, seguido de los parámetros dentro del constructor, si es que tiene alguno:

```
bug = new JitterBug(width/2, height/2, 20);
```

Los tres números dentro de los paréntesis son los parámetros pasados dentro de la función constructor JitterBug. El número y orden de estos parámetros deben corresponder con los del constructor.

Ejemplo 10-2: haz múltiples objetos

En el Ejemplo 10-1, vimos algo nuevo: el punto que es usado para acceder a los métodos del objeto dentro de draw(). El operador punto es usado para unir el nombre del objeto con sus propiedades y métodos. Es análogo a la manera en que usamos this. dentro de la función constructor, pero cuando nos referimos a esto fuera del constructor, this es reemplazado por el nombre de la variable.

Esto se torna más claro en este ejemplo, donde dos objetos son hechos con el mismo constructor. La función jit.move() se refiere al método move() que pertenece al objeto nombrado jit, y bug.move() se refiere al método move() y pertenece al objeto llamado bug:

```
var jit;
var bug;

function setup() {
  createCanvas(480, 120);
  background(204);
  jit = new JitterBug(width * 0.33, height/2, 50);
  bug = new JitterBug(width * 0.55, height/2, 10);
}

function draw() {
  jit.move();
  jit.display();
  bug.move();
  bug.display();
}

// Copia aquí el código del constructor de JitterBug
```

Ahora que la función constructor existe como su propio módulo de código, cualquier cambio modificará los objetos hechos con ella. Por ejemplo, podrías añadir una propiedad al constructor JitterBug que controla el color, u otra que determina su tamaño. Estos valores pueden ser pasados usados el constructor o usando métodos adicionales, como setColor() o setSize(). Y como es una unidad auto-contenida, también puedes usar el constructor JitterBug en otro bosquejo.

Ahora es un buen momento para aprender sobre usar múltiples archivos en Javascript. Esparcir tu código en más de un archivo hace que el código más largo sea más fácil de editar y más manejable en general. Un nuevo archivo es usualmente creado para cada constructor,

lo que refuerza la modularidad de trabajar con objetos y hacer el código más fácil de encontrar.

Crea un nuevo archivo en el mismo directorio que tu actual archivo sketch.js. Puedes nombrarlo como quieras, pero es una buena idea nombrarlo JitterBug.sjs por conceptos de organización. Mueve la función constructor JitterBug a este nuevo archivo. Enlaza el archivo JitterBug.js en tu archivo HTML añadiendo una línea dentro de HEAD bajo la línea donde enlazas el archivo sketch.js:

```
<script type="text/javascript" src="sketch.js"></script>
<script type="text/javascript" src="JitterBug.js"></script>
```

Robot 8: objetos

Un objeto en software puede combinar métodos (funciones) y propiedades (variables) en una unidad. La función constructor Robot en este ejemplo define todos los objetos robot que serán creados desde él. Cada objeto Robot tiene su propio conjunto de propiedades para almacenar una posición y la ilustración que dibujará en la pantalla. Cada uno tiene métodos para actualizar la posición y mostrar la ilustración.

Los parámetros para bot1 y bot2 en setup() definen las coordenadas x e y y el archivo .svg que será usado para dibujar el robot. Los parámetros tempX y tempY son pasados al constructor y asignados a las propiedades xpos y ypos. El parámetro imgPath es usado para cargar la ilustración relacionada. Los objetos (bot1 y bot2) dibujan en su propia ubicación con una ilustración diferente porque cada uno tienen valores distintos pasados a los objetos a través de sus constructores:

```
var img1;
var img2;

var bot1;
var bot2;

function preload() {
  img1 = loadImage("robot1.svg");
  img2 = loadImage("robot2.svg");
}

function setup() {
  createCanvas(720, 480);
  bot1 = new Robot(img1, 90, 80);
  bot2 = new Robot(img2, 440, 30);
}

function draw() {
  background(204);
```



```

// Actualiza y muestra el primer robot
bot1.update();
bot2.display();

// Actualiza y muestra el segundo robot
bot2.update();
bot2.display();
}

function Robot(img, tempX, tempY) {
  // Define los valores iniciales para las propiedades
  this.xpos = tempX;
  this.ypos = tempY;
  this.angle = random(0, TWO_PI);
  this.botImage = img;
  this.yoffset = 0.0;

  // Actualiza las propiedades
  this.update = function() {
    this.angle += 0.05;
    this.yoffset = sin(this.angle) * 20;
  }

  // Dibuja el robot en la pantalla
  this.display = function() {
    image(this.botImage, this.xpos, this.ypos + this.yoffset);
  }
}

```

Capítulo 11. Arreglos

Un arreglo es una lista de variables que comparten un nombre común. Los arreglos son útiles porque hacen posible trabajar con más variables sin crear un nombre nuevo para cada uno. Esto hace que el código sea más corto, más fácil de leer, y más conveniente de actualizar.

De variables a arreglos

Cuando un programa necesita mantener registro de una o dos cosas, no es necesario crear un arreglo. Sin embargo, cuando un programa posee muchos elementos (por ejemplo, un campo de estrellas en un juego sobre el espacio o múltiples puntos de datos en una visualización), los arreglos hacen que el código sea más fácil de escribir.

Ejemplo 11-1: muchas variables

Para entender lo que significa, revisa el Ejemplo 8-3. Este código funciona bien si estamos moviendo una sola figura, ¿pero qué pasa si queremos tener dos? Necesitamos crear una nueva variable `x` y actualizarla dentro de `draw()`:

```
var x1 = -20;
var x2 = 20;

function setup() {
  createCanvas(240, 120);
  noStroke();
}

function draw() {
  background(0);
  x1 += 0.5;
  x2 += 0.5;
  arc(x1, 30, 40, 40, 0.52, 5.76);
  arc(x2, 90, 40, 40, 0.52, 5.76);
}
```

Ejemplo 11-2: demasiadas variables

El código del ejemplo anterior es todavía manejable, ¿pero qué pasa si queremos tener cinco círculos? Necesitamos añadir tres otras variables a las dos que ya tenemos:

```
var x1 = -10;
var x2 = 10;
```

```

var x3 = 35;
var x4 = 18;
var x5 = 30;

function setup() {
  createCanvas(240, 120);
  noStroke();
}

function draw() {
  background(0);
  x1 += 0.5;
  x2 += 0.5;
  x3 += 0.5;
  x4 += 0.5;
  x5 += 0.5;
  arc(x1, 20, 20, 20, 0.52, 5.76);
  arc(x2, 40, 20, 20, 0.52, 5.76);
  arc(x3, 60, 20, 20, 0.52, 5.76);
  arc(x4, 80, 20, 20, 0.52, 5.76);
  arc(x5, 100, 20, 20, 0.52, 5.76);
}

```

☒ Este código está empezando a salirse de control!

Ejemplo 11-3: arreglos, no variables

Imagina lo que pasaría si quisieras tener 3.000 variables. Esto significaría crear 3.000 variables individuales y luego actualizar cada una de ellas de forma separada. ¿Podrías mantener registro de esta cantidad de variables? ¿Quisieras hacerlo? En vez de eso, usemos un arreglo:

```

var x = [];

function setup() {
  createCanvas(240, 120);
  noStroke();
  fill(255, 200);
  for (var i = 0; i < 3000; i++) {
    x[i] = random(-1000, 200);
  }
}

function draw() {
  background(0);
  for (var i = 0; i < x.length; i++) {

```

```
    x[i] += 0.5;
    var y = i * 0.4;
    arc(x[i], y, 12, 12, 0.52, 5.76);
  }
}
```

Durante el resto de este capítulo revisaremos los detalles que hacen que este ejemplo sea posible.

Construir un arreglo

Cada item en el arreglo es llamado un elemento, y cada uno tiene un índice para señalar su posición dentro del arreglo. Tal como las coordenadas en el lienzo, los valores de índice para un arreglo empiezan su cuenta desde 0. Por ejemplo, el primer elemento en el arreglo tiene un índice con valor 0, el segundo elemento del arreglo tiene un índice con valor 1, y así. Si hay 20 valores en el arreglo, el valor del índice del último elemento es 19. La Figura 11-1 muestra la estructura conceptual de un arreglo.

Usar arreglos es similar a trabajar con variables únicas, sigue los mismos patrones. Como ya sabes, puedes hacer una variable sola llamada `x` con este código:

```
var x;
```

Para hacer un arreglo, basta con determinar que el valor de la variable sea un par de corchetes vacíos:

```
var x = [];
```

Nota que no es necesario declarar por adelantado la longitud del arreglo, la longitud es determinada por el número de elementos que tú pones en él.

Nota

Un arreglo puede almacenar todos los diferentes tipos de datos (boolean, number, string, etc). Puedes mezclar y combinar diferentes tipos de datos en un mismo arreglo.

Antes de que nos adelantemos, desaceleremos y hablemos del trabajo con arreglos en mayor detalle. Hay dos pasos cuando se trabaja con arreglos:

1. Declara el arreglo
2. Asigna valores a cada elemento.

Cada paso puede pasar en una línea distinta, o se pueden combinar los dos pasos en uno. Cada uno de los dos siguientes ejemplos muestra una técnica diferente para crear un arreglo

llamado `x` que almacena dos números, 12 y 2. Toma mucha atención a lo que pasa antes de `setup()` y lo que pasa en `setup()`.

Ejemplo 11-4: declara y asigna un arreglo

Primero, declararemos un arreglo fuera de `setup()` y luego creamos y asignamos valores dentro. La sintaxis `x[0]` se refiere al primer elemento del arreglo y `x[1]` es el segundo:

```
var x = [];    // Declara el arreglo

function setup() {
  createCanvas(200, 200);
  x[0] = 12;   // Asigna el primer valor
  x[1] = 2;    // Asigna el segundo valor
}
```

Ejemplo 11-5: asigna valores en un arreglo en una pasada

También puedes asignar valores a un arreglo cuando es creado, si todo es parte de la misma declaración:

```
var x = [12, 2];    // Declara y asigna valores en el arreglo

function setup() {
  createCanvas(200, 200);
}
```

Nota

Evita crear arreglos dentro de `draw()`, porque crear un nuevo arreglo en cada cuadro desacelerará la tasa de cuadros.

Ejemplo 11-6: revisitando el primer ejemplo

Como un ejemplo completo de cómo usar arreglos, hemos reescrito el Ejemplo 11-1 aquí. A pesar de que no vemos todavía todos los beneficios revelados en el Ejemplo 11-3, sí vemos algunos detalles importantes de cómo funcionan los arreglos:

```
var x = [-20, 20];
```

```
function setup() {
  createCanvas(240, 120);
  noStroke();
}

function draw() {
  background(0);
  x[0] += 0.5; // Incrementa el primer elemento
  x[1] += 0.5; // Incrementa el segundo elemento
  arc(x[0], 30, 40, 40, 0.52, 5.76);
  arc(x[1], 90, 40, 40, 0.52, 5.76);
}
```

Repetición y arreglos

El for loop, introducido en "Repetición", hará más fácil trabajar con arreglos grandes mientras se mantiene el código conciso. La idea es escribir un loop para recorrer cada elemento del arreglo uno a uno. Para hacerlo, necesitarás saber el largo del arreglo. La propiedad `length` asociada con cada arreglo almacena el número de elementos. Usamos el nombre del arreglo con el operador punto para acceder a este valor. Por ejemplo:

```
var x = [12, 20];           // Declara y asigna valores al arreglo
print(x.length);           // Imprime 2 en la consola

var y = ["cat", 10, false, 50]; // Declara y asigna valores al arreglo
print(y.length);           // Imprime 4 en la consola

var z = [];                 // Declara un arreglo vacío
print(z.length);           // Imprime 0 en la consola
z[0] = 20;                  // Asigna un elemento al arreglo
print(z.length);           // Imprime 1 en la consola
z[1] = 4;                   // Asigna un elemento al arreglo
print(z.length);           // Imprime 2 en la consola
```

Ejemplo 11-7: Llenando un arreglo con un for loop

Un for loop puede ser usado para llenar un arreglo con valores, o para leer los valores. En este ejemplo, el arreglo es primero llenado con números aleatorios dentro de `setup()`, y luego esos números son usados para definir el valor del trazado dentro de `draw()`. Cada vez que el programa corre, un nuevo conjunto de valores aleatorios es puesto en el arreglo:

```
var gray = [];
```

```

function setup() {
  createCanvas(240, 120);
  for (var i = 0; i < width; i++) {
    gray[i] = random(0, 255);
  }
}

function draw() {
  background(204);
  for (var i = 0; i < gray.length; i++) {
    stroke(gray[i]);
    line(i, 0, i, height);
  }
}

```

En `setup()`, insertamos tantos elementos como el ancho del lienzo. Esto es un número arbitrario, lo hemos elegido para que al dibujar una línea vertical por cada elemento, se llene el ancho del lienzo. Podrías tratar de cambiar `width` a cualquier número. Una vez que los elementos son asignados al arreglo, somos capaces de iterar a través de ellos en `draw()` usando la propiedad `length`. No podemos iterar a través del arreglo en `setup()` porque antes de que cualquier elemento sea puesto dentro, el largo del arreglo `gray` es 0.

Ejemplo 11-8: seguir la trayectoria del ratón

En este ejemplo, existen dos arreglos para almacenar la posición del ratón - uno para la coordenada `x` y uno para la coordenada `y`. Estos arreglos graban la posición del ratón durante los últimos 60 cuadros. Con cada nuevo cuadro, los valores de las coordenadas `x` e `y` más antiguos son removidos y reemplazados con el valor actual de `mouseX` y `mouseY`. Los nuevos valores son añadidos a la primera posición del arreglo, pero antes de que esto pase, cada valor del arreglo es movido una posición a la derecha (desde el último hasta el primero) para hacer espacio para los nuevos números. (La Figura 11-2 es un diagrama que ilustra este proceso). Este ejemplo visualiza esta acción. Además, en cada cuadro, las 60 coordenadas son usadas para dibujar una serie de elipses en la pantalla:

```

var num = 60;
var x = [];
var y = [];

function setup() {
  createCanvas(240, 120);
  noStroke();

  for (var i = 0; i < num; i++) {
    x[i] = 0;
    y[i] = 0;
  }
}

```

```

}

function draw() {
  background(0);
  // Copia los valores del arreglo de atrás hacia adelante
  for (var i = num-1; i > 0; i--) {
    x[i] = x[i - 1];
    y[i] = y[i - 1];
  }
  x[0] = mouseX; // Define el primer elemento
  y[0] = mouseY; // Define el primer elemento
  for (var i = 0; i < num; i++) {
    fill(i * 4);
    ellipse(x[i], y[i], 40, 40);
  }
}

```

Arreglos de objetos

Los dos ejemplos cortos en esta sección juntan cada gran concepto de programación en este libro: iteración, condicionales, funciones, objetos y arreglos. Hacer un arreglo de objetos es casi lo mismo que construir los arreglos que introducimos en las páginas anteriores, pero existe una consideración inicial: porque cada elemento es un objeto, primero debe ser creado con la palabra reservada `new` (tal como cualquier otro objeto) antes de ser asignado a un arreglo. Con un objeto construido por el usuario como `JitterBug` (ver Capítulo 10), esto significa que `new` definirá cada elemento antes de ser asignado al arreglo.

Ejemplo 11-9: administrando varios objetos

Este ejemplo crea un arreglo de 33 objetos `JitterBug` y luego actualiza y muestra cada uno dentro de `draw()`. Para que este ejemplo funcione, necesitas añadir la función constructor `JitterBug` al código:

```

var bugs = [];

function setup() {
  createCanvas(240, 120);
  background(204);
  for (var i = 0; i < 33, i++) {
    var x = random(width);
    var y = random(height);
    var r = i + 2;
    bugs[i] = new JitterBug(x, y, r);
  }
}

```



```
function draw() {
  for (var i = 0; i < bugs.length; i++) {
    bugs[i].move();
    bugs[i].display();
  }
}
```

//Copia aquí el código de la función constructor de Jitterbug

El ejemplo final de arreglos carga una secuencia y almacena cada elemento dentro de un arreglo.

Ejemplo 11-10: secuencias de imágenes

Para correr este ejemplo, obtén las imágenes desde media.zip tal como lo descrito en el Capítulo 7. Las imágenes son nombradas secuencialmente (frame-0000.png, frame-0001.png, etc.), lo que hace posible crear el nombre de cada archivo dentro de un for loop, tal como lo vemos en la séptima línea del programa:

```
var numFrames = 12;      // El número de cuadros
var images = [];         // Crear el arreglo
var currentFrame = 0;

function preload() {
  for (var i = 0; i < numFrames; i++) {
    var imageName = "frame-" + nf(i, 4) + ".png";
    images[i] = loadImage(imageName); //Carga cada imagen
  }
}

function setup() {
  createCanvas(240, 120);
  frameRate(24);
}

function draw() {
  image(images[currentFrame], 0, 0);
  currentFrame++; // Siguiendo cuadro
  if (currentFrame == images.length) {
    currentFrame = 0; // Retorna al primer cuadro
  }
}
```

La función `nf()` define el formato de números de modo que `nf(1, 4)` retorna el string "0001" y `nf(11, 4)` retorna "0011". Estos valores están concatenados con el inicio del nombre del

archivo (frame-) y el final (.png) para crear el nombre completo del archivo almacenado en una variable. Los archivos son cargados en un arreglo en la siguiente línea. Las imágenes son mostradas en la pantalla una a la vez en draw(). Cuando la última imagen en el arreglo es mostrada, el programa vuelve al principio del arreglo y muestra las imágenes en secuencia.

Robot 9: arreglos

Los arreglos hacen más fácil que un programa trabaje con muchos elementos. En este ejemplo, un arreglo de objetos Robot es declarado al principio. El arreglo es luego posicionado dentro de setup(), y cada objeto Robot es creado dentro del for loop. En draw(), otro for loop es usado para actualizar y mostrar cada elemento del arreglo bots.

El for loop y un arreglo hacen una combinación poderosa. Observa las diferencias sutiles entre el código para este ejemplo y Robot 8 (ver "Robot 8: objetos") en contraste a los cambios extremos en el resultado visual. Una vez que el arreglo es creado y un for loop es incluido, es igualmente de fácil trabajar con 3 elementos que con 3,000.

```
var robotImage;
var bots = [];    // Declara un arreglo para almacenar objetos Robot

function preload() {
  robotImage = loadImage("robot1.svg");
}

function setup() {
  createCanvas(720, 480);

  var numRobots = 20;

  // Crea cada objeto
  for (var i = 0; i < numRobots; i++) {
    // Crea una coordenada x aleatoria
    var x = random(-40, width - 40);
    // Asigna la coordenada y basada en el orden
    var y = map(i, 0, numRobots, -100, height - 200);
    bots[i] = new Robot(robotImage, x, y);
  }
}

function draw() {
  background(204);
  // Actualiza y muestra cada bot en el arreglo
  for (var i = 0; i < bots.length; i++) {
    bots[i].update();
    bots[i].display();
  }
}
```

```
}

function Robot(img, tempX, tempY) {
  // Define los valores iniciales para las propiedades
  this.xpos = tempX;
  this.ypos = tempY;
  this.angle = random(0, TWO_PI);
  this.botImage = img;
  this.yoffset = 0.0;

  // Actualiza las propiedades
  this.update = function() {
    this.angle += 0.05;
    this.yoffset = sin(this.angle) * 20;
  }

  // Dibuja el robot en la pantalla
  this.display = function() {
    image(this.botImage, this.xpos, this.ypos + this.yoffset);
  }
}
```