



Table of Contents

1. [Prefacio \[Page 1\]](#)
2. [Cómo este libro está organizado \[Page 3\]](#)
3. [Para quién es este libro \[Page 4\]](#)

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 gráficas 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 gráficas 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 gráficas 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.