

Tabla de las instrucciones básicas de Processing



1 Tabla de instrucciones básicas

Instrucción	Descripción
<code>size(500, 400);</code>	<p>La función <code>size()</code> tiene dos parámetros; el primero define el ancho (<code>width</code>), el segundo define el alto (<code>height</code>). Para dibujar una ventana de 800 pixels de ancho y 600 pixels de alto escribe: <code>size(800, 600);</code></p> <p>Si no incluimos la función <code>size()</code> en nuestro programa su dimensión será de 100 x 100 px de manera predeterminada.</p>
<code>background(220, 216, 200);</code>	El color de fondo se define con valores RGB de 0 a 255
<code>point(200, 200);</code>	<p>Dibujar un punto: <code>point(x, y);</code></p> <p>La función <code>point()</code> tiene dos parámetros que definen la posición: la coordenada X seguida de la coordenada Y.</p>
<code>line(100, 20, 400, 300);</code>	<p>Dibujar una línea: <code>line(x1, y1, x2, y2)</code></p> <p>Para dibujar una línea, necesitamos cuatro parámetros: dos para la localización inicial y dos para la localización final.</p>
<code>triangle(150, 110, 190, 170, 120, 180);</code>	<p>Dibujar un triángulo: <code>triangle(x1, y1, x2, y2, x3, y3)</code></p> <p>Para dibujar un triángulo tendremos que añadir 6 parámetros: dos para el primer punto: <code>x1, y1</code>; dos para el segundo punto <code>x2, y2</code>; y finalmente otras dos para el tercer punto <code>x3, y3</code>.</p>
<code>quad(158, 55, 199, 14, 392, 66, 351, 107);</code>	<p>Dibujar un polígono de 4 lados: <code>quad(x1, y1, x2, y2, x3, y3, x4, y4)</code></p> <p>Esta función requiere ocho parámetros para poder funcionar. <code>x1, y1, x2, y2, x3, y3, x4, y4</code>.</p>
<code>ellipse(200, 250, 100, 50);</code>	Elipse, se dibuja con 4 valores, las coordenadas del centro el ancho y el alto. Un círculo es cuando son iguales ancho y alto.
<code>bezier(300, 300, 325, 250, 400, 380, 450, 350);</code>	<p>Las curvas de <code>bezier()</code> pueden dibujar líneas curvas.</p> <p>Un curva de Bezier está dibujada por 4 puntos, dos de inicio y fin (primero y cuarto) de la curva y dos puntos de control (segundo y tercero).</p> <p><code>bezier(x1, y1, cx1, cy1, cx2, cy2, x2, y2);</code></p>

<p>Fill (200, 250, 100); "Poner antes de la elipse"</p>	<p>El color se define con valores RGB de 0 a 255. Cuando se representa el gris, se puede reducir a un solo valor. El valor por defecto en el relleno es 255 (white)</p>
<p>Stroke (250, 50, 50); "Poner antes de line"</p>	<p>Color de las líneas o bordes</p>



ANDALUCÍA

RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS



UNIÓN EUROPEA
Fondos Europeo de Desarrollo Regional



Junta
de Andalucía

Consejería de Educación
y Deporte