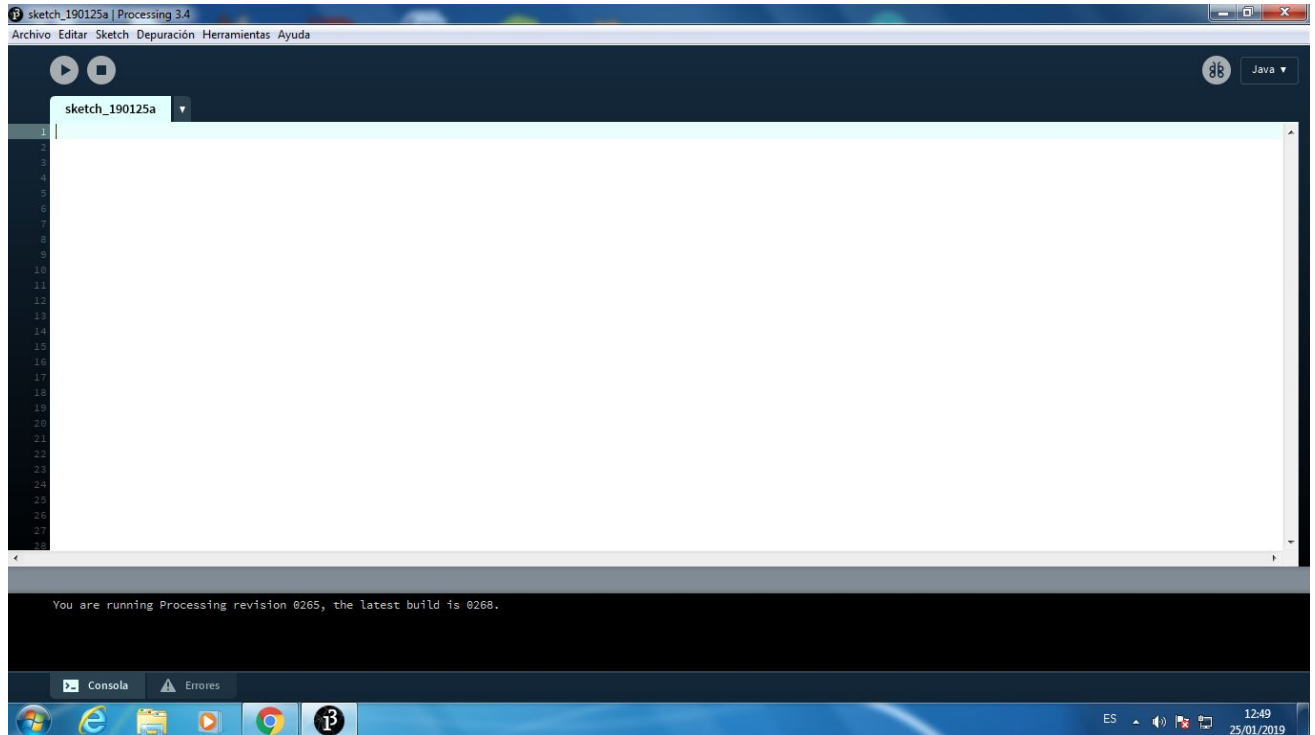


Escuela de Pensamiento Computacional. Bloque 1

El processing es un programa de programación de ordenador en el que solo se utilizan idioma de 0 y 1, esto se hace de unas maneras específicas y ordenadas. El editor es el software de desarrollo llamado Entorno de Desarrollo Integrado, IDE (Integrated Development Environment) abreviado por sus siglas en inglés.



Actualmente cualquier dispositivo inteligente, tiene diferentes capacidades y funciones y por lo tanto requiere de un lenguaje máquina algo diferente al resto. El lenguaje utilizado es el de Java.



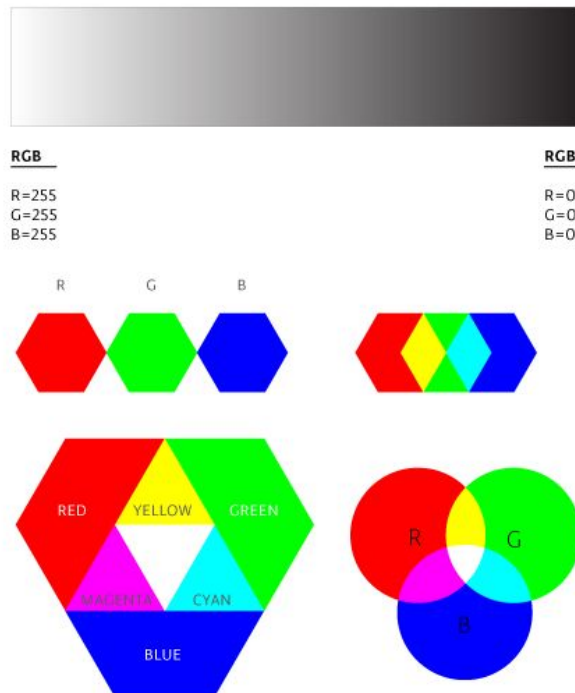
Compilar y ejecutar un programa



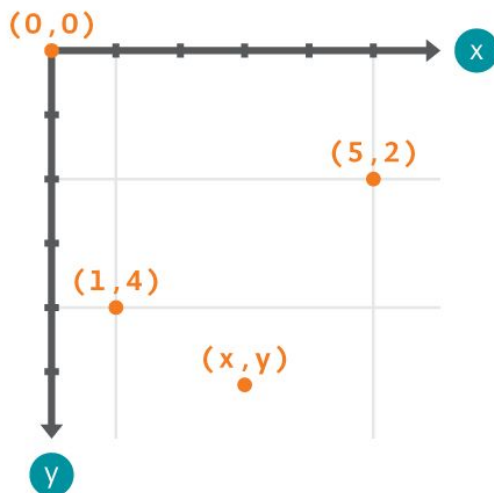
Detener un programa

En el IDE de Processing hay un área para mensajes, cuando compilas un programa, si hay errores aparecerán ahí.

Pantallas y píxeles: Las pantallas utilizadas con la función de representar imágenes y estas pueden ser dinámicas, estáticas... Los píxeles son conjuntos que forman las pantallas y cuantos más tenga mejor será y se llama resolución 1024 x 768 píxeles. Esto significa que tiene 1024 píxeles de ancho y 768 píxeles de alto. Estas son las distintas combinaciones

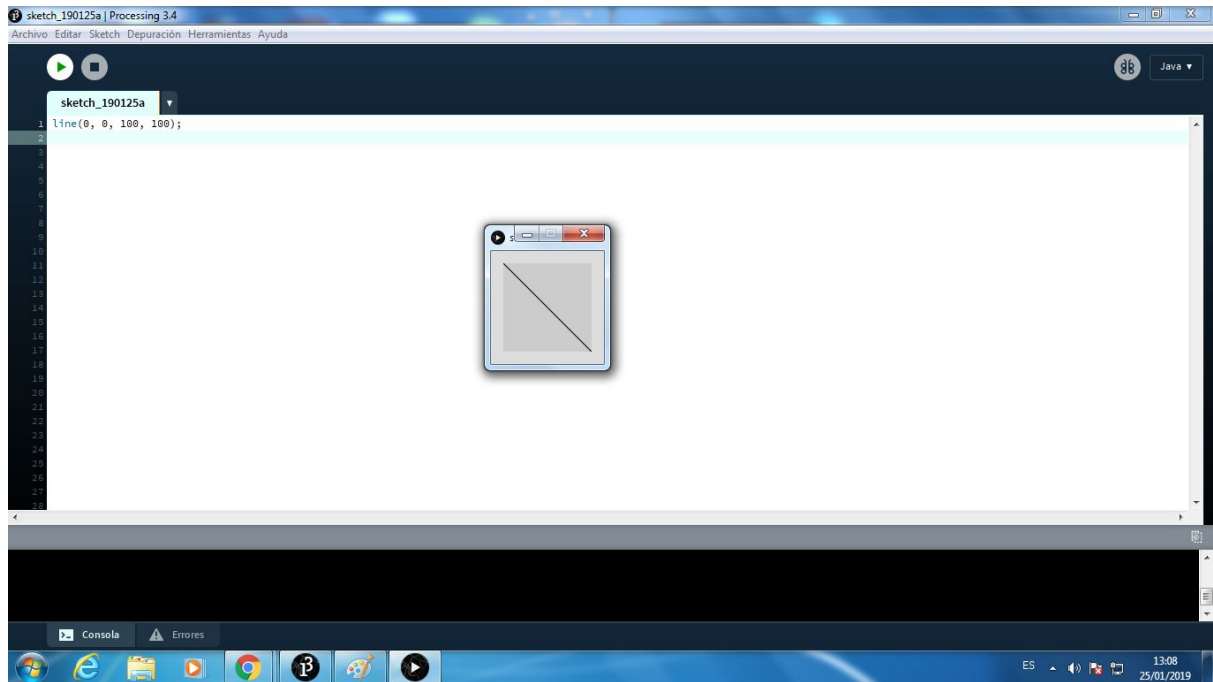


Estos píxeles se colocan en lugares específicos llamados coordenadas, cada uno de estos píxeles tiene coordenada X y coordenada Y



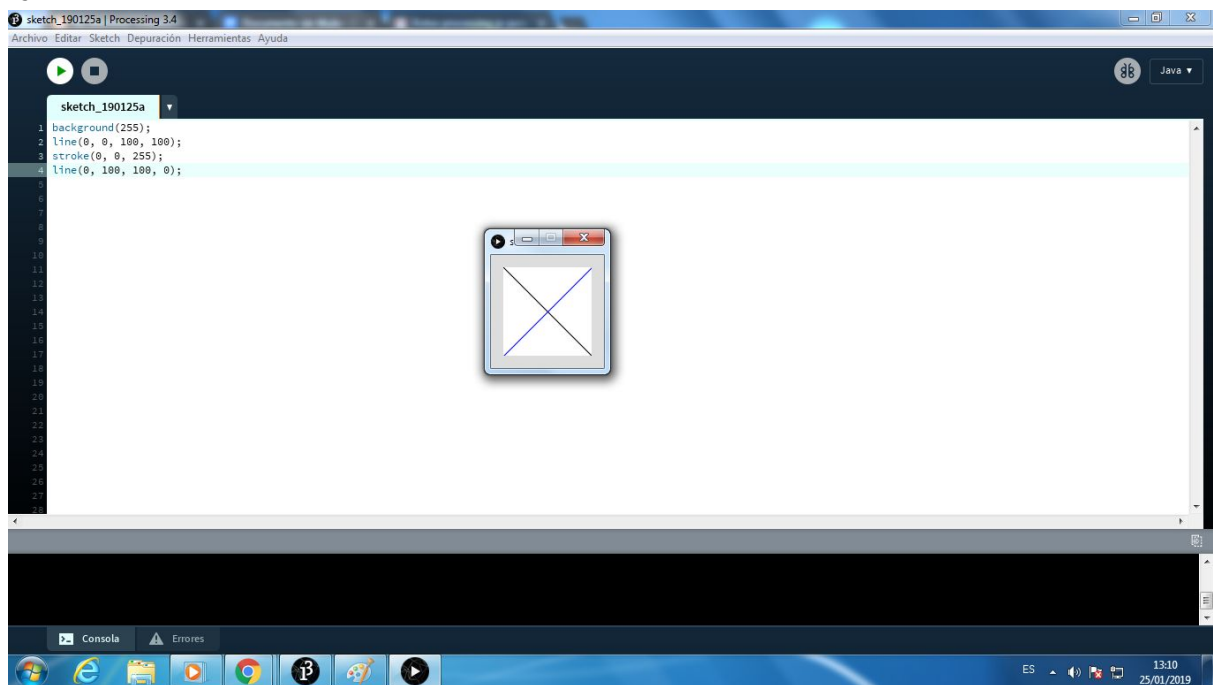
La línea:

Ejemplo 1:



Cada línea de código termina con un punto y coma, ';'. Si te olvidas de ponerlo, el código no podrá ser compilado ni ejecutado. Por defecto, las ventanas de Processing son de 100 x 100 píxeles. Por defecto, el color del fondo es gris y para dibujar es el negro. Pero por supuesto, todo esto se puede cambiar.

Ejemplo 2 :



COMANDO: `background(gray)` establece el color de fondo desde 0 - negro, hasta 255 - blanco. También puedes utilizar `background(red, green, blue)` para establecer el color que tú quieras.

`stroke(red, green, blue)`: Establece el color de la línea. Cada componente de color puede ser un número desde 0 hasta 255.