

Processing/JavaScript Kurzreferenz

Anweisung	Bedeutung	Code-Beispiel
rect()	Zeichnet ein Rechteck. Parameter: x,y Koordinaten der linken oberen Ecke; Breite und Höhe.	<code>rect(10, 10, 20, 20);</code>
ellipse()	Zeichnet eine Ellipse. Parameter: x,y Koordinaten der Mitte; Breite und Höhe.	<code>ellipse(10, 10, 20, 20);</code>
line()	Zeichnet eine Linie. Parameter: x,y des einen Endes und x,y des anderen Endes.	<code>line(0, 50, width, 50);</code>
createCanvas()	Erstellt die Leinwand. Parameter: Größe und Höhe der Leinwand.	<code>createCanvas(400,400);</code>
background()	Übermalt die gesamte Leinwand mit einer Farbe. Parameter: Farbe	<code>background(0)</code>
fill()	Bestimmt die Farbe mit der an jetzt Objekte gefüllt werden. Parameter: Farbe	<code>fill(125,13,144);</code>
stroke()	Bestimmt die Farbe des Randes mit der ab jetzt Objekte gezeichnet werden. Parameter: Farbe	<code>stroke(0);</code>
noStroke()	Bestimmt, dass ab jetzt kein Rand mehr gezeichnet wird.	<code>noStroke();</code>
arc()	Zeichnet eine Teilkreis. Parameter sind wie bei einem Kreis, Zusätzliche aber noch der Anfangspunkt und der Endpunkt des Teilkreises im Bogenmaß. https://www.lernhelfer.de/schuelerlexikon/mathematik/artikel/bogenmass	<code>arc(10, 10, 20, 20, 0, PI);</code>

Befehl/Schlüsselwort	Bedeutung	Code-Beispiel
var	Definition einer Variablen	var x;
if	Bedingung	if (x < 10) { fill(0); }
=	Zuweisung	x = 10;

Operator	Bedeutung	Code-Beispiel
+	Addition	y = x + 1;
-	Subtraktion	y = x - 1;
*	Multiplikation	y = x * 1;
/	Division	y = width / 2;
<	Kleiner	if (x < 10)
>	Größer	if (x > 10)
<=	Kleiner Gleich	if (x <= 10)
>=	Größer Gleich	if (x >=10)
==	Gleich	if (x == 10)
!=	Ungleich	if (x != 10)
&&	Logisches UND	if (x < 10 && x > 0)
	Logisches ODER	if (x == 10 x == 0)