

Tangentbord 4: Slutuppgift

Se till att pistolens vinkel inte är över 2,35619449019 (tre fjärdedels av pi) kommer. Kanonen måste då stanna på det hörnet.

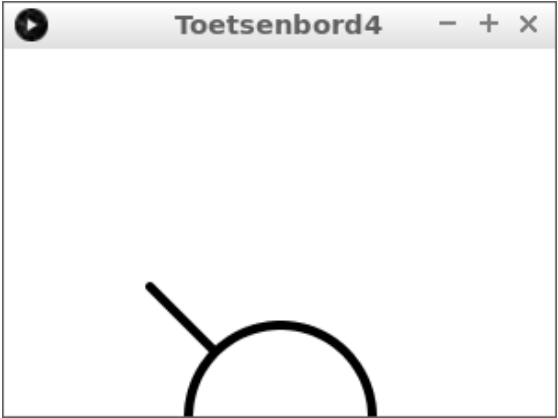


Figure 20: Tangentbord 4: Slutuppgift

Processing

Bok 5



Figure 1: Bok 5: tangentbord

#	Beskriving
17	Tangentbord 1: Qix
18	Tangentbord 2: Tron
19	Tangentbord 3: Terminator II
20	Tangentbord 4: Paratrooper

Contents

Förord	1
Tangentbord 1: Qix	2
Tangentbord 2: Tron	10
Tangentbord 3: Terminator II	18
Tangentbord 4: Paratrooper	26

Förord

Detta är en bok om Processing för ungdomar. Processing är ett programmeringsspråk. Denna bok lär dig det programmeringsspråket.

Om den här boken

Denna bok är licensierad av CC-BY-SA.



Figure 1: Licensen för denna bok

(C) Richèl Bilderbeek och alla lärare och alla elever

Med det här häftet kan du göra vad du vill, så länge du hänvisar till originalversionen på denna webbplats: https://github.com/richelbilderbeek/processing_foer_ungdomar. Detta häfte kommer alltid att förbli gratis, fritt och öppet.

Det är fortfarande en lite slarvig bok. Det finns stafvel och *layouten är inte alltid vacker*. Eftersom den här boken finns på en webbplats kan alla som tycker att den här boken är för slarvig göra den mindre slarvig.

Tangentbord 4: Lösning 1

Du behöver en “om”-sats:

```
float vinkel = 1.5707963268; // Halften av pi

void setup()
{
  size(300, 200);
  strokeWeight(5);
}

void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  final float x1 = width / 2;
  final float y1 = height;
  final float x2 = x1 + (cos(vinkel) * 100);
  final float y2 = y1 - (sin(vinkel) * 100);
  line(x1, y1, x2, y2);
  ellipse(x1, y1, 100, 100);

  if (keyPressed)
  {
    if (keyCode == LEFT) vinkel += 0.01;
    if (keyCode == RIGHT) vinkel -= 0.01;
  }
  if (vinkel < 0.7853981634) vinkel = 0.7853981634; //En kvart pi
}
```

Tangentbord 4: Uppgift 1

Se till att pistolens vinkel inte är det $0,7853981634$ (en kvart pi) kommer. Kanonen måste då stanna på det hörnet.

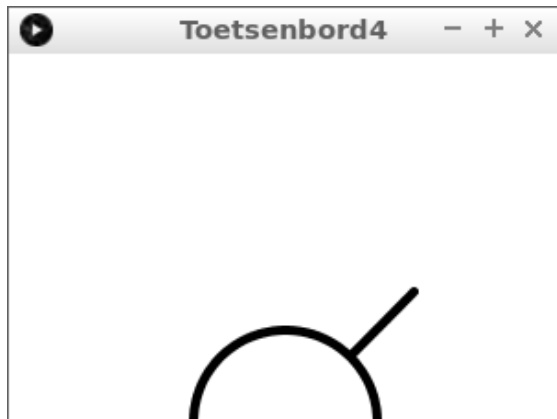


Figure 19: Uppgift 1

Tangentbord 1: Qix

Under den här lektionen ska vi flytta en prick med tangentbordet.

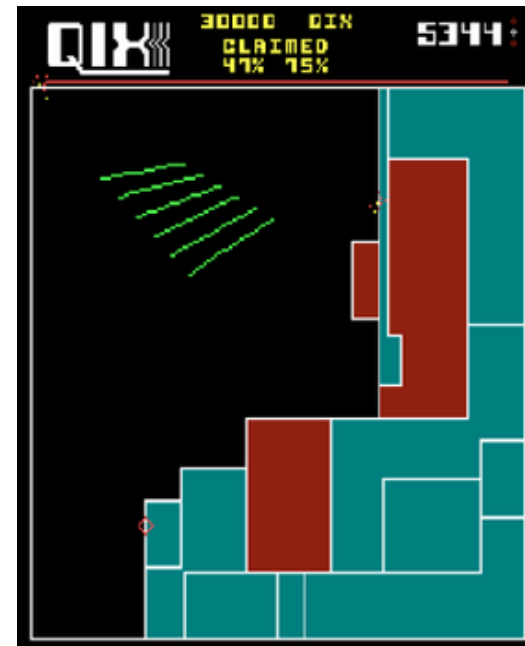


Figure 2: Qix

Tangentbord 1: intro

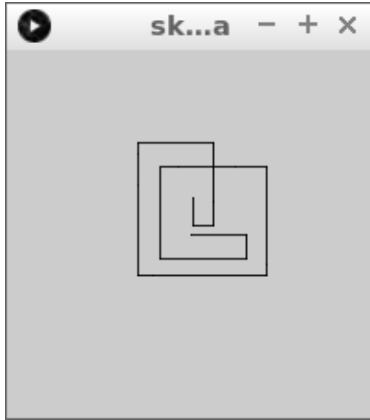


Figure 3: Tangentbord 1: intro

Detta är vår startkod. Skriv denna kod över:

```
float x = 0;
float y = 0;

void setup()
{
  size(200,200);
  x = width / 2;
  y = height / 2;
}

void draw()
{
  if (keyPressed)
  {
    if (key == 'w') y = y - 1;
    if (key == 'd') x = x + 1;
    if (key == 's') y = y + 1;
    if (key == 'a') x = x - 1;
  }
  point(x,y);
}
```

Starta programmet och tryck på ADSW för att flytta.

```
}
```

Starta programmet och använd vänster- och högerpilarna för att styra kanonen



Med **final** säger du att en variabel inte får ändras

Tangentbord 4: intro

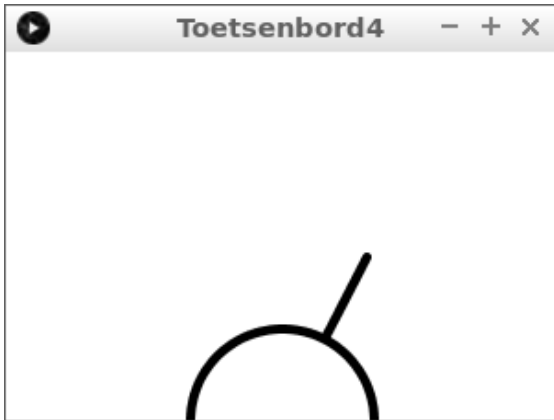


Figure 18: Intro

Detta är vår startkod. Skriv denna kod över:

```
float vinkel = 1.5707963268; // Halften av pi

void setup()
{
  size(300, 200);
  strokeWeight(5);
}

void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  final float x1 = width / 2;
  final float y1 = height;
  final float x2 = x1 + (cos(vinkel) * 100);
  final float y2 = y1 - (sin(vinkel) * 100);
  line(x1, y1, x2, y2);
  ellipse(x1, y1, 100, 100);

  if (keyPressed)
  {
    if (keyCode == LEFT) vinkel += 0.01;
    if (keyCode == RIGHT) vinkel -= 0.01;
  }
}
```



Kontrollerna är inte perfekta! Att göra detta perfekt
är lite svårare

Tangentbord 1: Uppgift 1

När spelaren åker hela vägen till höger, se till att den hoppar till vänster sida av fönstret.

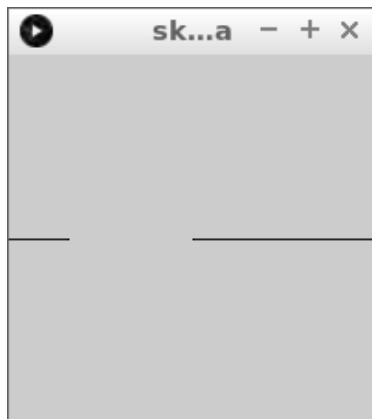


Figure 4: Tangentbord 1: Uppgift 1

Tangentbord 4: Paratrooper

I den här lektionen ska vi styra en kanon med pilarna.



Figure 17: Paratrooper

Tangentbord 3: Slutuppgift

Se till att spelaren alltid finns kvar i bilden.

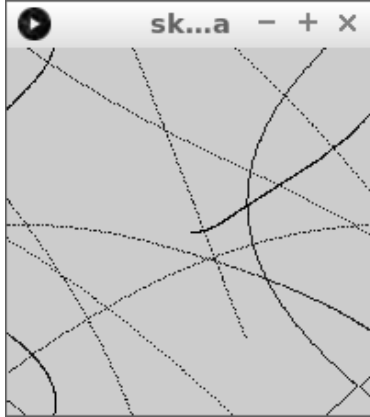


Figure 16: End Assignment

Tangentbord 1: Lösning 1

Du behöver en `if`-sats:

```
float x = 0;
float y = 0;

void setup()
{
  size(200,200);
  x = width / 2;
  y = height / 2;
}

void draw()
{
  if (keyPressed)
  {
    if (key == 'w') y = y - 1;
    if (key == 'd') x = x + 1;
    if (key == 's') y = y + 1;
    if (key == 'a') x = x - 1;
  }
  if (x > width) x = 0;
  point(x,y);
}
```



```
if (x > width) x = 0
```

‘Bästa dator, om `x` är större än `width`, ställ `x` till noll.’

Tangentbord 1: Uppgift 2

Se till att *även* om spelaren längst upp på skärmen släcks, att det hoppas till nedåt sida av fönstret.

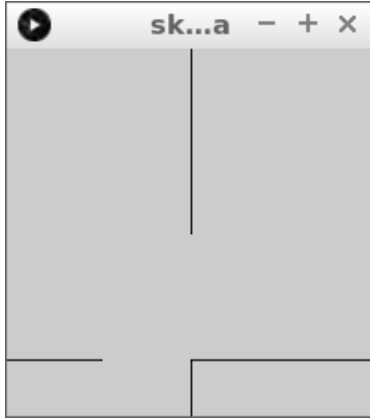


Figure 5: Tangentbord 1: Uppgift 2

Tangentbord 3: Lösning 2

```
float x = 0;
float y = 0;

float dx = 0; // Hastighet till höger
float dy = 0; // Hastighet till nedat

void setup()
{
  size(200,200);
  x = width / 2;
  y = height / 2;
}

void draw()
{
  if (keyPressed)
  {
    if (key == 'w') dy = dy - 0.01;
    if (key == 'd') dx = dx + 0.01;
    if (key == 's') dy = dy + 0.01;
    if (key == 'a') dx = dx - 0.01;
  }
  x = x + dx;
  y = y + dy;
  if (x > width) x = 0;
  if (y < 0) y = height;
  point(x,y);
}
```


Tangentbord 3: Uppgift 2

Se till att *även* om spelaren längst upp på skärmen släcks, att det visas längst ner.

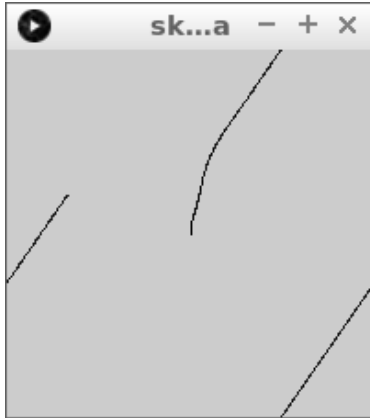


Figure 15: Uppgift 2

Tangentbord 1: Lösning 2

```
float x = 0;
float y = 0;

void setup()
{
  size(200,200);
  x = width / 2;
  y = height / 2;
}

void draw()
{
  if (keyPressed)
  {
    if (key == 'w') y = y - 1;
    if (key == 'd') x = x + 1;
    if (key == 's') y = y + 1;
    if (key == 'a') x = x - 1;
  }
  if (x > width) x = 0;
  if (y < 0) y = height;
  point(x,y);
}
```

Tangentbord 1: slutuppgiftt

Se till att spelaren alltid finns kvar i bilden.

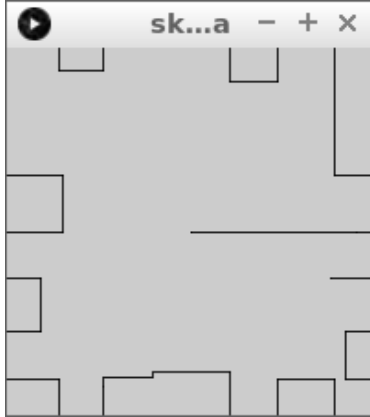


Figure 6: Keyboard 1: Slutuppgiftt

Tangentbord 3: Lösning 1

Du behöver en if-sats:

```
float x = 0;
float y = 0;

float dx = 0; // Hastighet till höger
float dy = 0; // Hastighet till nedat

void setup()
{
  size(200,200);
  x = width / 2;
  y = height / 2;
}

void draw()
{
  if (keyPressed)
  {
    if (key == 'w') dy = dy - 0.01;
    if (key == 'd') dx = dx + 0.01;
    if (key == 's') dy = dy + 0.01;
    if (key == 'a') dx = dx - 0.01;
  }
  x = x + dx;
  y = y + dy;
  if (x > width) x = 0;
  point(x,y);
}
```



```
if (x > width) x = 0
```

‘Bästa dator, om x är större än width, ställ x till 0.’

Tangentbord 3: Uppgift 1

När spelaren går ut till höger, gör så att den kommer tillbaka till vänster.



Figure 14: Uppgift 1

Tangentbord 2: Tron

Under den här lektionen ska vi styra en prick med tangentbordet.

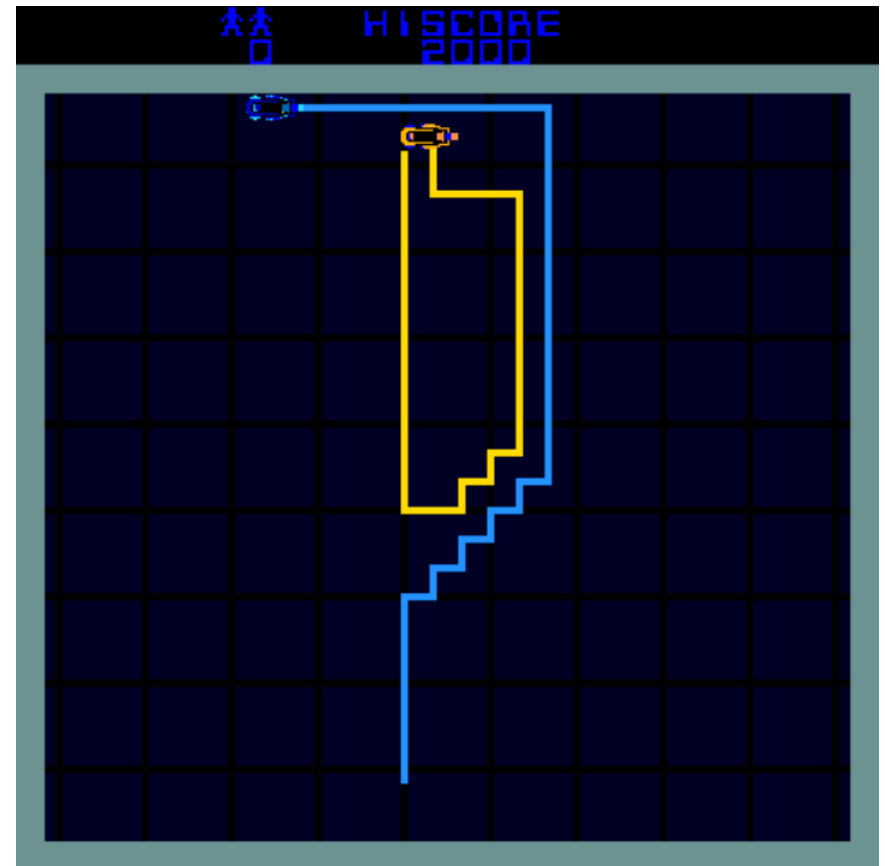


Figure 7: Tron

Tangentbord 2: intro

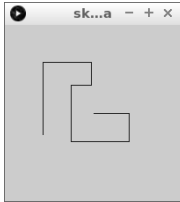


Figure 8: Tangentbord 2: intro

Detta är vår startkod. Skriv denna kod över:

```
float x = 0;
float y = 0;

// 0: till uppat
// 1: till höger
// 2: till nedt
// 3: till vänster
int riktning = 1;

void setup()
{
  size(200,200);
  x = width / 2;
  y = height / 2;
}

void draw()
{
  if (keyPressed)
  {
    if (key == 'w') riktning = 0;
    if (key == 'd') riktning = 1;
    if (key == 's') riktning = 2;
    if (key == 'a') riktning = 3;
  }
  if (riktning == 0) y = y - 1;
  if (riktning == 1) x = x + 1;
  if (riktning == 2) y = y + 1;
  if (riktning == 3) x = x - 1;
  point(x,y);
}
```



På engelska använder du en punkt i ett
kommanummer

Tangentbord 3: intro

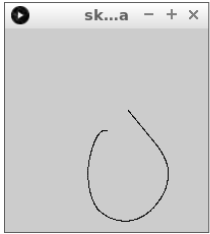


Figure 13: Intro

Detta är vår startkod. Skriv denna kod över:

```
float x = 0;
float y = 0;

float dx = 0; // Hastighet till höger
float dy = 0; // Hastighet till nedat

void setup()
{
  size(200,200);
  x = width / 2;
  y = height / 2;
}

void draw()
{
  if (keyPressed)
  {
    if (key == 'w') dy = dy - 0.01;
    if (key == 'd') dx = dx + 0.01;
    if (key == 's') dy = dy + 0.01;
    if (key == 'a') dx = dx - 0.01;
  }
  x = x + dx;
  y = y + dy;
  point(x,y);
}
```

Starta programmet och tryck på ADSW för att ändra riktning.

```
}
```

Starta programmet och tryck på ADSW för att ändra riktning.



Kontrollerna är inte perfekta! Att göra detta perfekt är lite svårare

Tangentbord 2: Uppgift 1

När spelaren till höger går ut ur bilden, se till att den visas till höger.

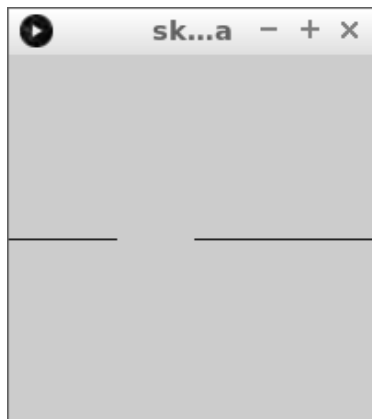


Figure 9: Tangentbord 2: Uppgift 1

Tangentbord 3: Terminator II

Under den här lektionen ska vi styra en prick med tangentbordet.



Figure 12: Terminator 2 (arkadspel)

Tangentbord 2: Slutuppgift

Se till att spelaren alltid finns kvar i bilden.

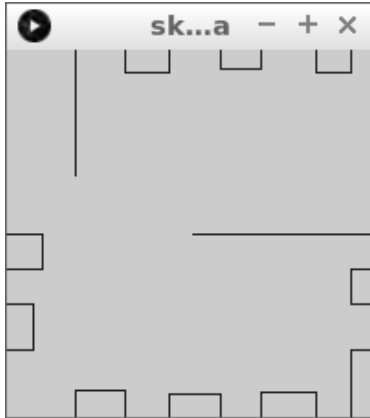


Figure 11: Tangentbord 2: Slutuppgift

Tangentbord 2: Lösning 1

Du behöver en if-sats:

```
float x = 0;
float y = 0;

// 0: till uppat
// 1: till höger
// 2: till nedt
// 3: till vänster
int riktning = 1;

void setup()
{
  size(200,200);
  x = width / 2;
  y = height / 2;
}

void draw()
{
  if (keyPressed)
  {
    if (key == 'w') riktning = 0;
    if (key == 'd') riktning = 1;
    if (key == 's') riktning = 2;
    if (key == 'a') riktning = 3;
  }
  if (riktning == 0) y = y - 1;
  if (riktning == 1) x = x + 1;
  if (riktning == 2) y = y + 1;
  if (riktning == 3) x = x - 1;
  if (x > width) x = 0;
  point(x,y);
}
```



if (x > width) x = 0

‘Bästa dator, om x är större än width, ställ x till 0.’

Tangentbord 2: Uppgift 2

Se till att *även* om spelaren längst upp på skärmen släcks, att det visas längst ner.

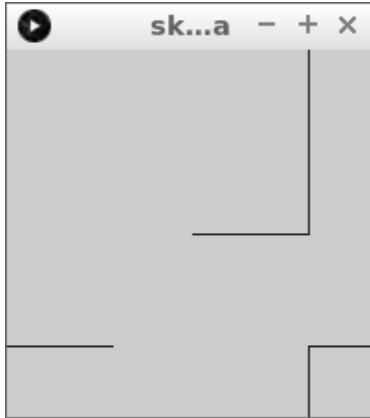


Figure 10: Tangentbord 2: Uppgift 2

Tangentbord 2: Lösning 2

```
float x = 0;
float y = 0;

// 0: till uppat
// 1: till höger
// 2: till nedt
// 3: till vänster
int riktning = 1;

void setup()
{
  size(200,200);
  x = width / 2;
  y = height / 2;
}

void draw()
{
  if (keyPressed)
  {
    if (key == 'w') riktning = 0;
    if (key == 'd') riktning = 1;
    if (key == 's') riktning = 2;
    if (key == 'a') riktning = 3;
  }
  if (riktning == 0) y = y - 1;
  if (riktning == 1) x = x + 1;
  if (riktning == 2) y = y + 1;
  if (riktning == 3) x = x - 1;
  if (x > width) x = 0;
  if (y < 0) y = height;
  point(x,y);
}
```