Pensamiento Computacional. Bloque 1

• Processing:

Programar un ordenador es darle instrucciones a este mediante el cual utilizamos un código (0 y 1). Los programas una vez exportados al código de máquina son llamados aplicaciones.

• Pantallas y píxeles

- Píxeles y resolución

Cuanto más pixeles tenga una pantalla, mejor será esta. La cantidad de pixeles se denomina resolución.

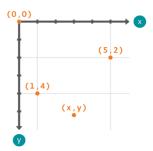
- Colores

Cada píxel se puede iluminar de muchos colores diferentes.

La cantidad de color para cada componente se expresa con un número entre 0 y 255. O- min. (no tiene color) 255- max. (saturado)

- Coordenadas

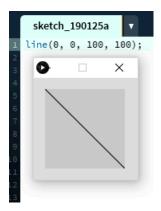
La ubicación de un píxel se determina mediante coordenadas. Cada píxel tiene 2 coordenadas



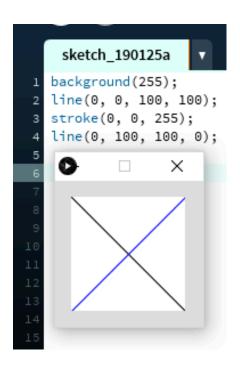
Línea

- Dibujar una línea

Se dibuja una línea desde las coordenadas (0, 0), esquina superior izquierda de la ventana, hasta las coordenadas (100, 100) - esquina inferior derecha.



- Dibujar dos líneas de diferente color



- El color de fondo se establece en blanco.
- Se dibuja la misma línea negra que antes.
- El color del trazo
 (stroke) se establece en
 azul.
- Se dibuja una segunda línea desde la coordenada (0, 100) esquina inferior izquierda, hasta (100, 0) - esquina superior derecha.

SIGUE EXPERIMENTANDO

- Añade más líneas de diferentes colores y cambia el color de fondo.
- Cambia el orden del programa. ¿Qué ocurre si, por ejemplo, cambias el color de fondo al final?
- Para seguir aprendiendo sobre Processing, haz click en la página de referencia de Processing.

1.



2.

