

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 píxeles tenga una pantalla, mejor será esta. La cantidad de píxeles se denomina resolución.

- **Colores**

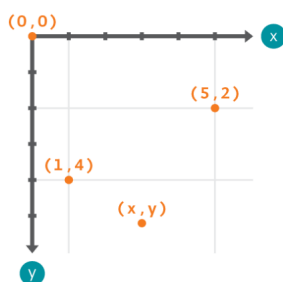
Cada píxel se puede iluminar de muchos colores diferentes.

ROJO - (R) VERDE - (G) AZUL - (B)

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

- **Coordenadas**

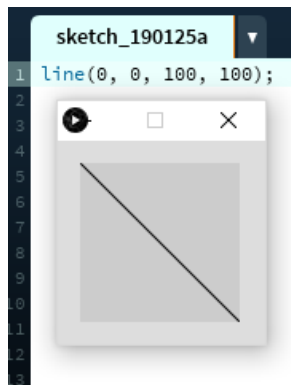
La ubicación de un píxel se determina mediante coordenadas. Cada píxel tiene 2 coordenadas



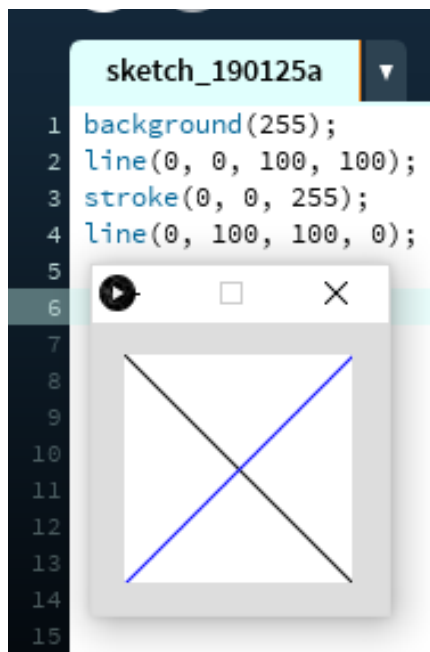
- Línea

- 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

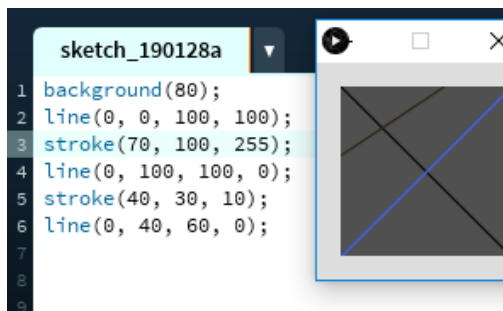


- El color de fondo se establece en blanco.
- Se dibuja la misma línea negra que antes.
- El color del trazo (**stroke**) se establece en azul.
- Se dibuja una segunda línea desde la coordenada (0, 100) - esquina inferior izquierda, hasta (100, 0) - esquina superior derecha.

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.

